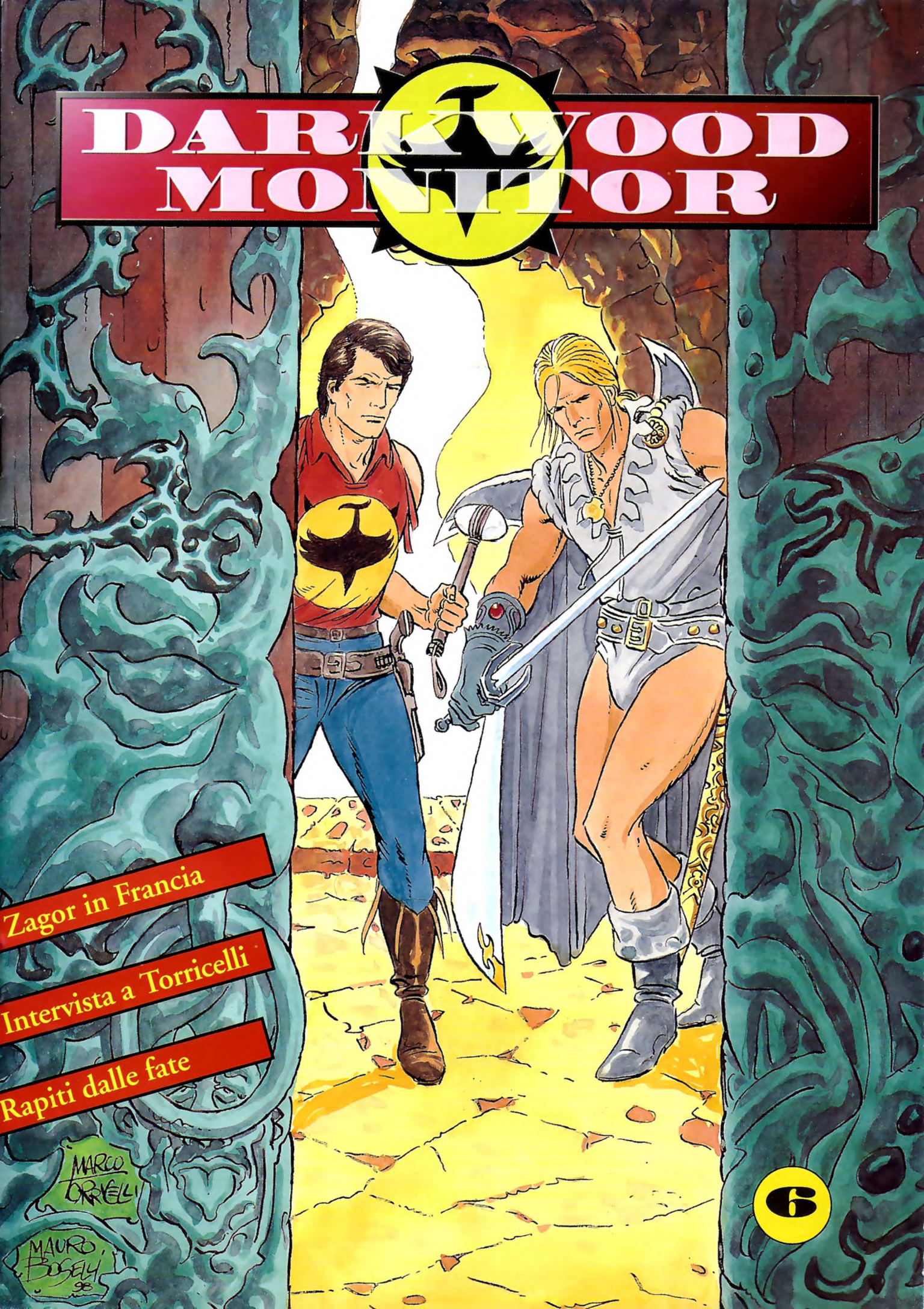

DARKWOOD MONITOR
Zagor in Francia
Intervista a Torricelli
Rapiti dalle fate
MARCO TORRICELLI
MAURO BOSELLI
6

COME ISCRIVERSI ALLO

ZAGOR CLUB

PROGRAMMA ASSOCIATIVO 1999

PER L'ANNO 1999, IN SEGUITO ALLA CHIUSURA DELLA RIVISTA *DARKWOOD MONITOR*, LO "ZAGOR CLUB" HA PREDISPOSTO DUE DIFFERENTI FORMULE DI ABBONAMENTO.

FORMULA DI ABBONAMENTO N. 1 (LIRE 50.000)

CHI SCEGLIERÀ QUESTA SOLUZIONE AVRÀ DIRITTO A RICEVERE:

- LA TESSERA PERSONALIZZATA (SE NUOVO SOCIO)
- UNA COPIA DELLA RIVISTA-LIBRO *DARKWOOD MONITOR ANNUAL* (USCITA PREVISTA GIUGNO 1999)
- UNA COPIA DEL VOLUME "**ZAGOR INDEX 201-300**" DI G. BELARDINELLI, A. PALUMBO E S. PRIARONE, ED. PAOLO FERRIANI EDITORE (USCITA PREVISTA FEBBRAIO 2000)
- UNA COPIA DEL VOLUME "**BONELLI & DINTORNI**" DI D. BEVILACQUA E G. POLLICELLI, ED. ZAGOR CLUB (USCITA PREVISTA NOVEMBRE 1999)

FORMULA DI ABBONAMENTO N. 2 (LIRE 35.000)

CHI SCEGLIERÀ QUESTA SOLUZIONE AVRÀ DIRITTO A RICEVERE:

- LA TESSERA PERSONALIZZATA (SE NUOVO SOCIO)
- UNA COPIA DELLA RIVISTA-LIBRO *DARKWOOD MONITOR ANNUAL* (USCITA PREVISTA GIUGNO 1999)
- UNA COPIA DEL VOLUME "**ZAGOR INDEX 201-300**" DI G. BELARDINELLI, A. PALUMBO E S. PRIARONE, ED. PAOLO FERRIANI EDITORE (USCITA PREVISTA FEBBRAIO 2000)

CHIUNQUE LO DESIDERI POTRÀ FARE RICHIESTA DEL SOLO VOLUME "**BONELLI & DINTORNI**" (OGNI COPIA LIRE 30.000)

OGNI VERSAMENTO DEVE ESSERE EFFETTUATO, SPECIFICANDO CON CHIAREZZA NELLA CAUSALE IL MATERIALE RICHIESTO, SUL CONTO CORRENTE POSTALE **94461001** INTESTATO A:

ZAGOR CLUB • VIA CAVE DI PIETRALATA, 14 - 00157 ROMA

I SOCI DELLO ZAGOR CLUB GODONO INOLTRE DELLE SEGUENTI AGEVOLAZIONI

- **Associazione Culturale "Alex Raymond"** - Corso Susa, 31- 10098 Rivoli (TO). Tel. 011/9561281 (10% di sconto).
- **Glamour International Production** - Via A. Doni, 28 - 50144 Firenze. Tel. 055/352450 (10% di sconto).
- **Edizioni d'Arte Lo Scarabeo** - Corso Svizzera, 31 - 10143 Torino. Tel. 011/7716568 (10% di sconto).
- **Editoriale Mercury** - Via Marconi, 6 - 40017 S. Giovanni in Persiceto (BO). Tel. 051/6810710-6810003 (10% di sconto).

DARKWOOD MONITOR

Organo ufficiale dello "Zagor Club"
Periodico quadrimestrale
Anno III - Numero 6 - Aprile 1999
Supplemento a *Europa Giovani*
n. 5 (giugno 1998)
Reg. Trib. Roma n. 592/97 del 6/11/97
Direttore Responsabile:
Maria Letizia Clarici
Direzione editoriale:
Daniele Bevilacqua, Sergio Climinti,
Giuseppe Pollicelli
Progetto grafico:
Marco Struffi
Impaginazione:
Andrea Savastio
Supervisione articoli:
Daniele Bevilacqua
Traduzioni:
Giuseppe Pollicelli
Hanno collaborato a questo numero:
Daniele Alfonso, Giampiero Belardinelli, Mauro Boselli, Moreno Burattini, Alessandro Chiarolla, Raffaele Della Monica, Nazzareno Giorgini, Angelo Palumbo, Massimo Pesce, Stefano Priarone, Marco Pugacioff, Roberto Ravera, Marco Torricelli, Dominique Yvon

Testi e titoli sono protetti da *copyright*.
Ne è vietata la riproduzione, anche parziale, senza autorizzazione scritta.
Tutte le immagini presenti in questo numero di *Darkwood Monitor* sono pubblicate ai soli fini di studio e di documentazione e, ove non diversamente specificato, sono da ritenersi *copyright* della Sergio Bonelli Editore.
La responsabilità delle opinioni espresse negli articoli è dei singoli autori. Tutte le collaborazioni sono gratuite e volontarie.
Testi e disegni, anche se non pubblicati, non si restituiscono.

Stampa:
Tipografia Artistica Editrice Nardini
Via Vitorchiano, 42 - 00191 Roma.

Pubblicazione quadrimestrale riservata ai soci dello "Zagor Club", che se ne ripartiscono le spese.

Copertina e quarta di copertina:
Marco Torricelli (© Sergio Bonelli Editore)

ZAGOR CLUB
Associazione culturale senza scopo di lucro, costituita in Roma il 21/3/1997 ed avente sede in Via Cave di Pietralata, 14 - 00157 Roma.
Codice fiscale: 96335660583
Conto Corrente Postale: 94461001
Presidente: Giuseppe Pollicelli

Editoriale

Negli ultimi due anni ho scoperto che tra le tante cose veramente folli e complicate che uno può scegliere di fare nella vita c'è quella di dare vita ad un'associazione culturale. A partire dal marzo del 1997, mese ed anno di fondazione dello "Zagor Club", l'esistenza di chi scrive è in effetti stata condizionata, quasi in ogni suo momento, dalla prestante figura dello Spirito con la Scure. Poco alla volta, ma implacabilmente, Za-Gor-Te-Nay si è sostituito ad affetti ed amicizie, ad impegni professionali e a passatempi, assorbendo quasi *in toto* le energie ed il tempo del sottoscritto. Certo, la faccenda ha talvolta presentato dei risvolti positivi (a forza di bazzicare l'ufficio postale sotto casa per effettuare spedizioni di buste e pacchetti ho finito per tirar su una mezza tresca con una giovane impiegata, e il gestore della fotocopisteria che sta di fronte al mio domicilio stende un tappeto rosso ogni volta che metto piede nel suo esercizio essendo certo che, come sempre, lascerò nelle sue mani somme ingenti), ma assai più spesso ha assunto connotati tragici, fantozziani (ci sono i soci che, non essendogli ancora giunto il plico che aspettavano, si convincono che tu non glielo abbia mandato perché ti diverti a far loro i dispetti; quelli che, non fidandosi - a ragione - delle poste italiane ed abitando a Roma desiderano ritirare *brevi manu* la loro copia di *Darkwood Monitor* prima di recarsi al lavoro, ossia alle sette di mattina). Senza contare i patemi d'animo causati dai ritardi nella consegna degli articoli da parte dei collaboratori o delle copie della rivista da parte del tipografo. Un vero *tour de force*, insomma, quello del presidente di un'associazione culturale, che mi ha indotto a sviluppare una fortissima solidarietà con tutti coloro (per esempio, per rimanere in ambito fumettistico, Salvatore Taormina di *Cronaca di Topolinia*, Paolo Molinaroli dell'associazione "Amici di Ken Parker" ed i fratelli Altariva del "Diabolik Club") che seguiteranno, di qui a non so quando, a pubblicare i loro bollettini, le loro gazzette ed i loro *magazine*. Una solidarietà ulteriormente accresciuta dal fatto che io, ormai stremato, ho deciso di chiamarmi fuori, di alzare bandiera bianca. Alle corte, come direbbe Montanelli: quello che avete tra le mani è l'ultimo numero di *Darkwood Monitor*.

Una evocativa illustrazione di Giuliano Terzuoli.

Ironie a parte, do questo annuncio con la morte nel cuore, essendo stata quella di coordinatore di *DM* un'esperienza tanto onerosa (come del resto è giusto che siano le esperienze in cui ci si getta anima e corpo) quanto ricca di soddisfazioni e gratificazioni, un'esperienza, soprattutto, che - condotta con il determinante apporto di due fraterni amici (oltreché grandi esperti, assai più di me, del mondo zagoriano) come Daniele Bevilacqua e Sergio Climinti - mi ha consentito di conoscere persone di tutte le zone d'Italia, magari molto diverse tra loro ma accomunate da uno straordinario amore per il fumetto. Persone che voglio sinceramente ringraziare per il sostegno e la passione con cui, in questi ventiquattro mesi, hanno seguito l'operato dello "Zagor Club". Sono cosciente del fatto che con *Darkwood Monitor* (che, certo, si sarebbe potuto ancora migliorare) abbiamo realizzato qualcosa di bello e di utile, che con questa rivista abbiamo allietato qualche ora nella vita dei circa quattrocento zagorofili che hanno scelto di aderire alla nostra iniziativa, e ne vado ovviamente fiero. Ma proprio per rispetto nei confronti dei nostri soci ho dovuto prendere la decisione di sospendere le pubblicazioni del nostro quadrimestrale: gli impegni extra-fumettistici di Bevilacqua, Climinti e miei, infatti, sono negli ultimi tempi notevolmente aumentati, e a nessuno di noi tre è più possibile seguire la rivista con l'attenzione e le cure che essa ed i suoi lettori meritano. Tuttavia, dal momento che a Zagor sono troppo affezionato, ho stabilito di chiudere *Darkwood Monitor* ma non lo "Zagor Club", che proseguirà la sua attività anche nel 1999 secondo le modalità che trovate descritte nel dettaglio in seconda di copertina. Mi auguro che, scegliendo la formula di abbonamento che più vi aggrada, continuiate numerosi a garantirci il vostro vitale appoggio.

Due parole, poi, vorrei spenderle intorno al *Darkwood Monitor Annual*, una pubblicazione annuale di più di cinquanta pagine (non a caso si è pensato di definirla "rivista-libro") che presenterà le stesse caratteristiche, ben note ai nostri soci, di *DM*, e al libro "Bonelli & dintorni. Appunti critici e note bibliografiche sulla Sergio Bonelli Editore", che uscirà, edito proprio dallo "Zagor Club", verso la fine del 1999, e che credo non possa mancare nella biblioteca di nessun bonelliano (e dunque di nessuno zagoriano) che si rispetti. Si tratta di un corposo volume antologico, ricchissimo di illustrazioni, in cui saranno riuniti i migliori interventi di argomento bonelliano - per l'occasione completamente rivisti ed aggiornati - firmati da Daniele Bevilacqua e da me dal 1992 ad oggi. Tra le altre cose, "Bonelli & dintorni" conterrà una bibliografia *monstre*, sulla quale Bevilacqua ed io stiamo lavorando ormai da anni, riguardante quel che di più significativo è stato scritto negli ultimi trent'anni su tutti i personaggi partoriti dalla fucina di Via Buonarroti.

Resta inteso che chiunque lo desideri può seguitare a scriverci (come abbiamo sempre fatto, risponderemo a tutti privatamente) o a telefonarci per ottenere chiarimenti e delucidazioni, o anche solo, come da tempo han preso l'abitudine di fare diversi soci (voglio qui salutare i due più assidui e affettuosi: Vincenzo Camplone di Pescara e Marco Pesaresi di Jesi) per dialogare con noi sulle vicende dello Spirito con la Scure.

Altro non mi resta da fare se non esprimere la gratitudine di Daniele Bevilacqua, Sergio Climinti e mia nei confronti di coloro senza il cui generoso e disinteressato aiuto e senza la cui competenza *Darkwood Monitor* non sarebbe mai potuta uscire: in particolare Sergio Bonelli, Gallieno Ferri, Decio Canzio, Moreno Burattini, Mauro Boselli, Maurizio Colombo, Stefano Marzorati, Graziano Frediani, Luca Crovi, Massimo Pesce, Mauro Laurenti, Alessandro Chiarolla, Raffaele Della Monica, Roberto D'Arcangelo, Marco Torricelli, Angelo Palumbo, Giampiero Belardinelli, Stefano Priarone, Raffaele De Falco, Paolo Ferriani, Nazzareno Giorgini, Alex Principato, Francesco Manetti e Vito Lo Russo.

È stata una bella avventura, quella di *Darkwood Monitor*, della quale dobbiamo ringraziare soprattutto Zagor ed il suo meraviglioso mondo che, mi auguro, potremo continuare a frequentare ancora per anni ed anni. Ed è proprio con il mitico grido di battaglia dello Spirito con la Scure che desidero lasciarvi, nella speranza che esso possa rappresentare un bel viatico per tutti quanti voi.

Aaahyaaakkk!!!

Giuseppe POLLICELLI

Sommario

Editoriale
di G. POLLICELLI Pag. 3

Sommario Pag. 4

Zagor in Francia
a cura di D. YVON Pag. 5

Cento numeri dopo
di S. PRIARONE Pag. 12

Darkwood Gallery
Raffaele Della Monica Pag. 14

Darkwood on line
a cura di D. ALFONSO Pag. 15

Intervista a Marco Torricelli
a cura di R. RAVERA Pag. 17

Rapiti dalle fate
di M. BOSELLI Pag. 20

Zagor & Hercules: gemelli astrali?
di S. PRIARONE Pag. 22

Recensioni
a cura di G. BELARDINELLI e S. PRIARONE Pag. 23

Zagoriana
a cura di G. POLLICELLI Pag. 26

Le mura di Jericho
(quinta ed ultima puntata)
di M. BURATTINI, con illustrazioni di M. PESCE Pag. 28

Darkwood Gallery
Alessandro Chiarolla Pag. 31

Tex e Zagor a confronto
di G. BELARDINELLI - N. GIORGINI - M. PUGACIOFF Pag. 32

Zagor a "CinquanTex"
Box di A. PALUMBO Pag. 39

Zagor News
a cura di S. CLIMINTI Pag. 40

Zagor Preview
a cura di G. POLLICELLI Pag. 41

Modesta proposta
di M. BURATTINI Pag. 42

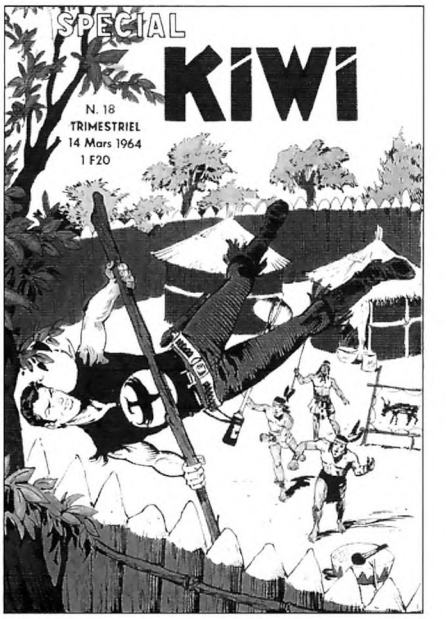
Zagor in Francia

a cura di Dominique YVON

Introduzione

Zagor è apparso per la prima volta in Francia il 10 gennaio del 1962, all'interno del n. 81 della rivista *Kiwi*, un mensile di piccolo formato (cm 13x18) edito dalla Lug di Lione. Il primo episodio, intitolato "Guet-apens dans la forêt" ("La foresta degli agguati"), occupava - come pure tutte le altre avventure di Zagor in seguito pubblicate su *Kiwi* - 37 pagine composte da tre strisce ciascuna. A partire dal numero del 10 settembre del 1955 *Kiwi* iniziò a pubblicare gli episodi di Blek Macigno ("Il Grande Blek"), meglio noto in Francia come Blek le Roc. Zagor, che continuerà ad apparire su *Kiwi* fino al 10 aprile del 1968, giorno di uscita del n. 156 della rivista, ha contribuito in modo determinante all'immenso successo riscosso da quello che può essere considerato il miglior mensile a fumetti della Lug (giunto a tirare fino a trecentomila copie), e che, sebbene sia ancora pubblicato in Francia, si limita oggi a presentare solo ristampe. Sino al n. 153 le copertine di *Kiwi* hanno sempre raffigurato Blek Macigno, ma i numeri 154, 155 e 156 riproducono rispettivamente le *cover* dei numeri 6, 12 e 10 di *Zagor Gigante*, opera di Gallieno Ferri. In seguito le avventure dello Spirito con la Scure sono state pubblicate, sempre sotto forma di serie complementare, a partire dal n. 74 del 15 dicembre del 1968, dal mensile *Yuma*, anch'esso edito dalla Lug, ma di formato ridotto. A partire dal n. 80 del 15 giugno 1969 *Yuma* reca il sottotitolo "Con Zagor" e, dal n. 280 (10/2/1986) al n. 347 (10/9/1991), il marchio dello Spirito con la Scure appare direttamente in copertina, a rassicurare i lettori sulla presenza del *character* considerato ormai trainante.

Copertina di *Spécial Kiwi* n. 28.



Copertina di *Spécial Kiwi* n. 18.

Il numero di pagine riservate a Zagor varierà a seconda delle circostanze, ma le quantità più frequenti furono le seguenti: 75, 85, 70, 73 e 74. Alcuni episodi di Zagor, che a partire dal n. 117 (15 luglio 1972) venne pubblicato nella prima parte di *Yuma*, furono ripresentati all'interno di due trimestrali di piccolo formato della Lug, precisamente *Spécial Kiwi* (nel cui quindicesimo numero, uscito il 20 giugno del 1963, apparve un episodio di centouno pagine intitolato "Le sachem sans plume", realizzato direttamente in Francia e inedito in Italia) e *Spécial Rodeo*. Altre serie italiane (principali o secondarie) pubblicate da *Yuma* furono Rocky Star (dal n. 1 al n. 8), Kinowa (dal n. 6 al n. 48), Tex Willer (dal n. 49 al n. 73) ed il Piccolo Ranger (dal n. 1 al n. 245 e dal n. 312 al n. 374). Sul n. 82 di *Spécial Kiwi* è inoltre stato pubblicato l'esilarante "Cico Story" di Nolitta e Ferri, primo capitolo della lunga saga biografica di Felipe Cayetano, Lopez y Martinez y Gonzales, ecc. ecc.

Zagor non abbandonerà più le pagine di *Yuma*, ma le sue avventure cessarono di apparire in Francia il 10 dicembre del 1993, in coincidenza con la definitiva chiusura del mensile: i lettori d'Oltralpe, dunque, non avrebbero mai conosciuto la conclusione dell'episodio "Le fauve de Wallock" ("La belva di Wallock") di Marcello Toninelli e Michele Pepe, salvo il provvidenziale ricorso all'edizione italiana. ●

Cronologia delle storie di Zagor pubblicate in Francia

Episod.	Titolo italiano e francese	Autori	Collana
1	La foresta degli agguati/Guet-apens dans la forêst	Nolitta/Ferri	*K* 81/85
2	Il totem scomparso/Senza titolo	Ferri/Ferri	*K* 85-86
3	L'uomo volante/Terreur	Ferri/Ferri	*K* 86/88
4	L'oro del fiume/Violation de territoire	Ferri/Ferri	*K* 88/90
5	La valle proibita/La vallée interdite	Ferri/Ferri	*K* 90/94
6	Zagor contro Zagor/Zagor contre Zagor	Ferri/Ferri	*K* 94/96
7	L'impronta misteriosa/L'empreinte mystérieuse	Ferri/Ferri	*K* 96-97
8	La scomparsa di Cico/Senza titolo	Ferri/Ferri	*K* 97/99
9	La lancia spezzata/La lance brisée	Bonelli/Ferri	*K* 99/101
10	Il popolo della palude/Senza titolo	Bonelli/Ferri	*K* 101/104
11	L'idolo Oneida/L'idole Oneida	Bonelli/Ferri	*K* 104/106
12	I predoni del Big River/Les pirates de Big River	Bonelli/Ferr	*K* 106-107
13	I rinnegati/Les renégats	Bonelli/Ferri	*K* 107/109
14	La strega della palude nera/Le sorcière de marais noir	Bonelli/Ferri	*K* 109/112
15	Il piccolo popolo/Le petit peuple	Bonelli/Ferri	*K* 112/115
16	Tragedia nella palude/Senza titolo	Nolitta/Ferri	*K* 115-116
17	L'isola della paura/L'ouragan	Nolitta/Ferri	*K* 117/120
18	Il cervo sacro/L'écharpe du cerf sacré	Nolitta/Chiomenti	*SK* 19
19	L'abisso verde/Les rapides de Kitokawa	Bonelli/Ferri	*K* 120/122
20	Il messaggio tragico/Le message tragique	Bonelli/Ferri	*K* 122/124
21	Il mistero del mulino/Le moulin mystérieux	Nolitta/Ferri	*K* 124/126
22	Lo squadrone fantasma/L'escadron fantôme	Nolitta/Ferri	*K* 126-127
23	Iron-Man/Iron-Man	Nolitta/Ferri	*K* 127/129
24	Gentiluomo... ma non troppo!/Un vrai gentilhomme	Nolitta/Ferri	*K* 129/132
25	La porta della paura/La porte de l'inconnu	Nolitta/Ferri	*K* 132-133
26	Missione speciale/Mission spéciale	Nolitta/Ferri	*K* 133/135
27	I predoni della montagna/Les pillards de la montagne	Nolitta/Cubbino	*SK* 21
28	Un nido di vipere/Un nid de vipères	Nolitta/Ferri	*SK* 25
29	Ombre!/Ombres	Nolitta/Ferri	*K* 135/137
30	Un tragico patto/L'épée d'or	Nolitta/Ferri	*SK* 26
31	Territorio indiano/Territoire indien	Nolitta/Ferri	*SK* 27
32	Una tragica missione/L'enfer des vivants	Nolitta/Ferri	*SK* 28
33	Lo stregone scomparso/Le sorcier disparu	Nolitta/Ferri	*SK* 29
34	L'agguato!/Les momies vivantes	Nolitta/Ferri	*K* 137/140
35	"Smiling" Joe/Le souriant Joe	Nolitta/Ferri	*K* 140
36	Il colle dei gufi/La loi des Clinton	Nolitta/Ferri	*K* 140/142
37	L'avvoltoio/Le vautour	Nolitta/Ferri	*SK* 30
38	Il ricatto/Le rocher de l'aigle	Nolitta/Ferri	*K* 142
39	Allarme a Darkwood/Alerte à Darkwood	Nolitta/Ferri	*K* 142-143
39b	Senza titolo/Etranges disparitions	Nolitta/Ferri	*K* 143/147
40	Caccia al ladro/Mission non remplie	Nolitta/Ferri	*SK* 31
41	Il gigante ribelle/Le géant récalcitrant	Melloncelli/Bignotti	*K* 147-148
42	Il messaggio/Le message	Nolitta/Ferri	*K* 148/153
43	Sfida allo spazio/Senza titolo	Nolitta/Ferri	*K* 148/153
44	Clark City/Clark City	Melloncelli/Bignottii	*SK* 32
45	Trapper/Chasseurs d'hommes	Nolitta/Ferri	*K* 153/156
46	Violenza a Darkwood/Les mercenaires	Nolitta/Ferri	*Y* 74/78
47	Il villaggio della paura/Windy Cliff	Nolitta/Ferri	*SK* 37
48	Una giornata nera/Guitar Jim revient	Nolitta/Ferri	*SK* 45
49	I ricattatori/Les maîtres chanteurs	Nolitta/Bignotti-Ferri	*Y* 78/82
50	I disertori/Les déserteurs	Nolitta/Donatelli	*Y* 82-83
51	Odio!/Le spectre du passé	Nolitta/Donatelli	*Y* 101/104
52	La strega rossa/Le sorcière rouge	Nolitta/Ferri	*Y* 83/86
53	Una avventura in Florida/Aventure en Floride	Nolitta/Donatelli	*Y* 86/88
54	Un eroe ritorna/Intolérance	Nolitta/Ferri	*Y* 88/90
55	Satko/Senza titolo	Nolitta/Ferri	*Y* 88/90
56	Il fante di picche/Le valet de pique	Nolitta/Ferri	*Y* 92/94
57	Belve!/Les loups de Stormy Pass	Melloncelli/Donatelli	*Y* 90/92
58	La città nascosta/La ville secrète	Melloncelli/Donatelli	*Y* 104/106
59	Gli evasi/Les évadés	Nolitta/Ferri	*Y* 94/96
60	La dea nera/La déesse noire	Nolitta/Donatelli	*Y* 106-107
61	Natale calibro "45"/Noël "calibre 45"	Nolitta/Donatelli	*SR* 42
62	Zagor racconta.../Zagor raconte	Nolitta/Ferri	*Y* 96/98
63	Senza pietà/Sans pitié	Nolitta/Donatelli	*Y* 108/110
64	I tre assassini/Trois Anglais distingués	Nolitta/Ferri	*Y* 98/101
65	L'arciere rosso/L'archer rouge	Nolitta/Donatelli	*Y* 110-111
66	Verso il Maine/Vers le "Maine"	Nolitta/Ferri	*Y* 111/115
67	Riverpoint/Riverpoint	Melloncelli/Donatelli	*Y* 122/124
68	Il re delle aquile/Le sirène du cirque	Nolitta/Ferri	*Y* 115/118
69	Avventura a Kingston/Les disparus de la "Blue Star"	Nolitta/Ferri	*Y* 118-119
70	Watanka River/Watanka River	Nolitta/Donatelli	*Y* 120/122
71	Il grande fiume/Agence Trampy	Nolitta/Ferri	*SR* 43
72	Paradise "Gate"	Nolitta/Donatelli	Inedito
73	La mano di Allah	Nolitta/Ferri	Inedito
74	Il dio del ghiaccio/Molok l'homme des glaces	Castelli/Bignotti	*Y* 124-125
75	I falchi delle nevi/Les faucons des neiges	Nolitta/Donatelli	*Y* 126/128
76	Uno strano visitatore/Un étrange visiteur	Nolitta/Bignotti	*Y* 128/131
77	La strada di ferro/La piste de fer	Nolitta/Donatelli	*Y* 131/133
78	Indian Circus/Indian Circus	Nolitta/Ferri	*SK* 63
79	Angoscia!/Angoisse!	Nolitta/Ferri	*Y* 133/136
80	Una impresa disperata/Une enterprise désespérée	Nolitta/Ferri	*Y* 136/139
81	Libertà o morte/Zagor le rebelle	Nolitta/Donatelli	*Y* 139/143
82	Tempesta su Haiti/La nuit du vaudou	Nolitta/Bignotti	*Y* 143/146
83	Una crociera misteriosa/Une étrange croisière	Nolitta/Ferri	*Y* 146/151
84	Porto Juarez/Porto Juarez	Nolitta/Donatelli	*SK* 68
85	Il mio amico Guitar Jim/Mon ami Guitar Jim	Nolitta/Ferri	*SK* 64
86	Tragico carnevale/Carnaval tragique	Nolitta/Donatelli	*Y* 151/155
87	Il buono e il cattivo/Le bon et le méchant	Nolitta/Ferri	*Y* 155/159
88	Ritorno a Darkwood/Retour à Darkwood	Nolitta/Donatelli	*Y* 159/163
89	Tre uomini in pericolo/Trois hommes en danger	Nolitta/Donatelli	*Y* 163/166
90	La radura delle voci/La clairière aux voix	Nolitta/Ferri	*Y* 166/171
91	L'uomo venuto dall'oriente/ L'homme qui venait du soleil-levant	Nolitta/Bignotti	*Y* 171/174
92	La rabbia degli Osages/La colère des Osages	Nolitta/Donatelli	*Y* 174/178
93	Sulla pista di Union Town/ Sur la piste de Union Town	Nolitta/Ferri	*Y* 178/182
94	Il principe Alexis/Au service du Tsar	Nolitta/Donatelli	*Y* 182/187
95	Follia omicida/Le fantôme de Stone Hill	Nolitta/Ferri	*Y* 187/192
96	Sandy River/Sandy River	Nolitta/Donatelli	*Y* 192/196
97	Tigre!/L'homme tigre!	Nolitta/Ferri	*Y* 196/199
98	Il cavaliere misterioso/Don Quichotte du Far-West	Nolitta/Donatelli	*Y* 199/202
99	La "macchia verde"/Le nouvel enfer vert	Nolitta/Segna	*Y* 202/205
100	Incontro nella foresta/Pépites et marrons	Canzio/Ferri	*Y* 205/208
101	La minaccia verde/La mort verte	Castelli/Donatelli	*Y* 208/210
102	La prova del fuoco/Le baptême du feu	Nolitta/Ferri	*Y* 210/213
103	Intrigo internazionale/Complications internationales	Castelli/Donatelli	*Y* 213/215
104	Il mistero di Tampa Town/Le mystère de Tampa Town	Castelli/Segna	*Y* 215/217
105	Senza tregua/Une histoire de fous	Nolitta/Donatelli	*Y* 217/221
106	La taverna del gufo/La taverne du hibou	Nolitta/Ferri	*Y* 222/226
107	Il tiranno del lago/Le tyran du lac	Nolitta/Donatelli	*Y* 226/231
108	Morte di uno sceriffo/Mort d'un shériff	Canzio/Segna	*Y* 231/234
109	Il messaggio dei Munsee/Le message des Munsees	Nolitta/Ferri	*Y* 234/237
110	Banditi senza volto/Bandits sans visage	Nolitta/Segna	*Y* 237/241
111	Cico va alla pesca/Chico part à la pêche	Castelli/Donatelli	*Y* 241/244
112	La pista del West/Vers la terre promise	Pezzin/Gamba	*Y* 244/246
113	Il ritorno di Guitar Jim/Le retour de Guitar Jim	Castelli/Donatelli	*SK* 95-96
114	Hellingen!/L'affaire Hellingen	Nolitta/Ferri	*Y* 246/251
115	Sfida al campione/Pour un défi	Pezzin/Gamba	*Y* 251/253
116	Strane scomparse/La montagne des dieux	Sclavi/Donatelli	*Y* 253/255
117	Il popolo della notte/Le retour du vampire	Castelli/Ferri	*Y* 255/258
118	La taverna del lupo/La taverne du loup	Pezzin/Gamba	*Y* 259/261
119	Una notte movimentata	Sclavi/Donatelli	Inedito
120	Il teschio di fuoco/Le crâne de feu	Sclavi/Donatelli	*Y* 261/264
121	Il mago della pioggia/Le mage de la pluie	Sclavi/Gamba	*Y* 264/266
122	Lupo Solitario/Loup Solitaire	Sclavi/Donatelli	*Y* 266/268
123	Il tesoro maledetto	Sclavi/Ferri	Inedito
124	Devil Mask/Devil Mask	Sclavi/Ferri	*Y* 269/272
125	Cico fantasma/Le fantôme de Chico	Toninelli/Bignotti	*Y* 272/275
126	Il grande complotto/Le grand complot	Castelli/Donatelli	*Y* 275/280
127	Terremoto a Darkwood/ Tremblement de terre à Darkwood	Canzio/Donatelli	*Y* 280/283
128	Un'impresa disperata/Une enterprise désespérée	Toninelli/Ferri	*Y* 283/287
129	L'assassino di Darkwood/Mystère à Darkwood	Toninelli/Donatelli	*Y* 287/290
130	L'agguato del mutante/ L'homme aux deux cerveaux	Toninelli/Bignotti	*Y* 290/292
131	Il ritorno di Satko/Le retour de Satko	Toninelli/Donatelli	*Y* 293/295
132	Un uomo nella notte/Un homme dans la nuit	Sclavi/Segna	*Y* 295/297
133	Duello ai grandi laghi/Duel au grand lac	Toninelli/Bignotti	*Y* 297/299
134	L'imboscata/L'embuscade	Toninelli/Donatelli	*Y* 299/301
135	Il ritorno di Supermike/Le retour de Supermike	Castelli/Ferri	*Y* 301/306
136	Gara di tiro/Concours de tir	Toninelli/Ferri	*Y* 306/308
137	Viaggio nella paura/Voyage au pays de la peure	Toninelli/Donatelli	*Y* 308/312
138	Le cascate d'argento/Les cascades d'argent	Nicolai/Ferri	*Y* 312/314
139	La grotta della mummia/La grotte aux momies	Toninelli/Ferri	*Y* 314/316
140	La capanna del pino solitario/La cabane du pin solitaire	Toninelli/Donatelli	*Y* 316-317
141	Il forte del mistero/Le fort du mystère	Toninelli/Donatelli	*Y* 317-318
142	I vigilantes del grande fiume/ Les vigilantes du grand fleuve	Toninelli/Donatelli	*Y* 318/321
143	La terra da cui non si torna/ Le pays d'où l'on ne revient pas	Toninelli/Ferri	*Y* 321/324
144	Tamburi di morte/La cité ensevelie	Toninelli/Donatelli	*Y* 324-325
145	Carovane combattenti/Mission à Fort Winter	Pellizzari/Bignotti	*Y* 325/328
146	Tragico assedio/Un siège stratégique	Toninelli/Pepe	*Y* 328/330
147	La valle della paura/La vallée de la peur	Nicolai/Ferri	*Y* 330/333
148	Il complotto/Le complot	Nicolai/Donatelli	*Y* 333/336
149	Il cerbiatto scomparso/Le faon disparu	Toninelli/Torricelli	*Y* 336/338
150	Acqua di fuoco/Eau de feu	Toninelli/Ferri	*Y* 338/342
151	Il segreto della mappa/Le secret de la carte	Pellizzari/Donatelli	*Y* 342/344
152	Zagor l'implacabile/Zagor l'implacable	Toninelli/Pepe	*Y* 345/347
153	Batterton & Batterton/Batterton & Batterton	Toninelli/Torricelli	*Y* 347/349
154	Oscuri presagi/Obscurs présages	Capone/Ferri	*Y* 349/352
155	L'invenzione del secolo/L'invention du siècle	Toninelli/Donatelli	*Y* 352/355
156	Inferno bianco/L'enfer blanc	Toninelli/Pepe	*Y* 355/357
157	Il vello d'oro/Le gueule du dragon	Toninelli/Donatelli	*Y* 357/359
158	Darkwood Monitor/Darkwood Monitor	Toninelli/Torricelli	*Y* 359/362
159	Caccia all'uomo/Chasse à l'homme	Toninelli/Donatelli	*Y* 362/364
160	Incubi/Cauchemar	Sclavi/Ferri	*Y* 364/371
161	Il tesoro della città fantasma/ Le trésor de la ville fantôme	Toninelli/Donatelli	*Y* 371/373
162	La belva di Wallock/La fauve de Wallock (interrotto)	Toninelli/Pepe	*Y* 373-374

Legenda

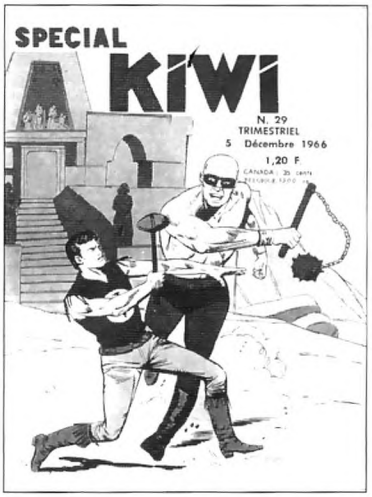
Kiwi = K — *Spécial Kiwi = SK*

Yuma = Y — *Spécial Rodeo = SR*

Le copertine raffiguranti Zagor

Numero	Autore	Data
Kiwi:		
154	Gallieno Ferri (da *Zagor Gigante* 6)	
155	Gallieno Ferri (da *ZG* 12)	
156	Gallieno Ferri (da *ZG* 10)	
Spécial Kiwi:		
18	Vincenzo Chiomenti	(14/3/1964)
28	Rémy Bordelet	(15/8/1966)
29	Franco Oneta	(6/12/1966)
30	Roger Médina	(10/3/1967)
32	Gallieno Ferri (da *ZG* 6)	(15/8/1967)
33	Gallieno Ferri (da *ZG* 1)	(5/12/1967)
34	Gallieno Ferri (da *ZG* 16)	(5/4/1968)
36	Gallieno Ferri (da *ZG* 21)	(15/8/1968)
37	Gallieno Ferri (da *ZG* 2)	(5/12/1968)
39	Gallieno Ferri (da *ZG* 19)	(20/6/1969)
Yuma:		
74	Gallieno Ferri (da *ZG* 18)	
76	Jean Frisano	
80	Gallieno Ferri (da *ZG* 30)	
82	Gallieno Ferri (da *ZG* 26)	
84	Gallieno Ferri (da *ZG* 32)	
86	Gallieno Ferri (da *ZG* 10)	
88	Gallieno Ferri (da *ZG* 45)	
89	Gallieno Ferri (da *ZG* 47)	
90	Gallieno Ferri (da *ZG* 44)	
91	Gallieno Ferri (da *ZG* 39)	
93	Gallieno Ferri (da *ZG* 43)	
95	Gallieno Ferri (da *ZG* 41)	
97	Jean Frisano	
99	Gallieno Ferri (da *ZG* 52)	
101	Gallieno Ferri (da *ZG* 57)	
102	Jean Frisano	
103	Jean Frisano	
104	Jean Frisano	
105	Jean Frisano	
106	Gallieno Ferri (da *ZG* 58)	
107	Gallieno Ferri (da *ZG* 61)	
110	Jean Frisano	
111	Gallieno Ferri (da *ZG* 63)	
112	Gallieno Ferri (da *ZG* 66)	
114	Jean Frisano	
115	Gallieno Ferri (da *ZG* 68)	
117	Gallieno Ferri (da *ZG* 69)	
118	Jean Frisano	
119	Gallieno Ferri (da *ZG* 73)	
120	Gallieno Ferri (da *ZG* 70)	
122	Jean Frisano	
123	Jean Frisano	
125	Jean Frisano	
126	Gallieno Ferri (da *ZG* 80)	
127	Jean Frisano	
128	Autore non identificato	
129	Autore non identificato	
130	Gallieno Ferri (da *ZG* 83)	
131	Autore non identificato	
132	Gallieno Ferri (da *ZG* 84)	
133	Gallieno Ferri (da *ZG* 81)	
134	Jean Frisano	
135	Jean Frisano	
136	Jean Frisano	
137	Jean Frisano	
138	Jean Frisano	
139	Jean Frisano	
140	Jean Frisano	
141	Gallieno Ferri (da *ZG* 91)	
142	Jean Frisano	
143	Gallieno Ferri (da *ZG* 92)	
144	Jean Frisano	
145	Jean Frisano	
146	Jean Frisano	
147	Jean Frisano	
148	Jean Frisano	
149	Jean Frisano	
150	Gallieno Ferri (da *ZG* 98)	
151	Gallieno Ferri (da *ZG* 99)	
152	Jean Frisano	
153	Jean Frisano	
154	Jean Frisano	
155	Jean Frisano	
156	Jean Frisano	
157	Gallieno Ferri (da *ZG* 105)	
158	Jean Frisano	
160	Jean Frisano	
161	Jean Frisano	
163	Jean Frisano	
164	Jean Frisano	
165	Jean Frisano	
166	Jean Frisano	
167	Gallieno Ferri (da *ZG* 113)	
168	Gallieno Ferri (da *ZG* 114)	
169	Jean Frisano	
170	Jean Frisano	
172	Gallieno Ferri (da *ZG* 117)	
173	Jean Frisano	
174	Jean Frisano	
175	Jean Frisano	
176	Jean Frisano	
177	Gallieno Ferri (da *ZG* 122)	
178	Gallieno Ferri (da *ZG* 121)	
179	Gallieno Ferri (da *ZG* 124)	
180	Jean-Yves Mitton	
181	Jean-Yves Mitton	
182	Jean-Yves Mitton	
183	Gallieno Ferri (da *ZG* 126)	
184	Jean-Yves Mitton	
185	Jean-Yves Mitton	
186	Jean-Yves Mitton	
188	Gallieno Ferri (da *ZG* 130)	
189	Gallieno Ferri (da *ZG* 131)	
190	Jean Frisano	
191	Gallieno Ferri (da *ZG* 132)	
192	Jean Frisano	
193	Gallieno Ferri (da *ZG* 134)	
195	Jean Frisano	
196	Gallieno Ferri (da *ZG* 136)	
197	Jean Frisano	
199	Jean Frisano	
201	Jean Frisano	
202	Jean Frisano	
203	Jean Frisano	
204	Gallieno Ferri (da *ZG* 142)	
205	Jean Frisano	
206	Jean Frisano	
207	Gallieno Ferri (da *ZG* 145)	
208	Jean Frisano	
209	Jean Frisano	
210	Jean Frisano	
212	Jean Frisano	
213	Gallieno Ferri (da *ZG* 150)	
214	Jean Frisano	
215	Jean Frisano	
216	Jean Frisano	
217	Jean Frisano	
218	Jean Frisano	
219	Gallieno Ferri (da *ZG* 155)	
220	Gallieno Ferri (da *ZG* 156)	
221	Jean Frisano	
222	Jean Frisano	
223	Jean Frisano	
225	Jean Frisano	
226	Jean Frisano	
227	Jean Frisano	
228	Jean Frisano	
229	Jean Frisano	
230	Jean Frisano	
231	Jean Frisano	
233	Jean Frisano	
234	Jean Frisano	
235	Jean Frisano	
236	Jean Frisano	
237	Jean Frisano	
238	Jean Frisano	
239	Gallieno Ferri (da *ZG* 171)	
240	Gallieno Ferri (da *ZG* 172)	
241	Jean Frisano	
242	Jean Frisano	
243	Jean Frisano	
244	Jean Frisano	
245	Jean Frisano	
246	Gallieno Ferri (da *ZG* 176)	
247	Jean Frisano	
248	Jean Frisano	
250	Jean Frisano	
251	Jean Frisano	
252	Jean Frisano	
253	Jean Frisano	
254	Jean Frisano	
255	Jean Frisano	
256	Jean Frisano	
257	Jean Frisano	
258	Jean Frisano	
259	Jean Frisano	
260	Jean Frisano	
261	Jean Frisano	
262	Jean Frisano (il disegno è lo stesso della copertina del n. 104)	
263	Jean Frisano	
264	Jean Frisano	
265	Jean Frisano	
266	Jean Frisano	
267	Jean Frisano	
268	Gallieno Ferri (da *ZG* 199)	
269	Jean Frisano	
270	Jean Frisano	
271	Jean Frisano	
272	Jean Frisano	
273	Jean Frisano	
274	Jean Frisano	
275	Jean Frisano	

276 Jean Frisano
277 Jean Frisano
278 Jean Frisano
279 Jean Frisano
280 Gallieno Ferri (da *ZG* 209)
281 Gallieno Ferri (da *ZG* 210)
282 Jean Frisano
283 Jean Frisano
284 Jean Frisano
285 Jean Frisano
286 Jean Frisano
287 Gallieno Ferri (da *ZG* 215)
288 Jean Frisano
289 Jean Frisano
290 Gallieno Ferri (da *ZG* 217)
291 Gallieno Ferri (da *ZG* 218)
292 Jean Frisano
293 Jean Frisano
294 Gallieno Ferri (da *ZG* 220)
295 Gallieno Ferri (da *ZG* 221)
296 Gallieno Ferri (da *ZG* 222)
297 Jean Frisano
298 Jean Frisano
299 Jean Frisano
300 Gallieno Ferri (da *ZG* 224)
301 Jean Frisano
302 Gallieno Ferri (da *ZG* 226)
303 Gallieno Ferri (da *ZG* 227)
304 Gallieno Ferri (da *ZG* 228)
305 Gallieno Ferri (da *ZG* 229)
306 Ciro Tota
307 Ciro Tota
308 Ciro Tota
309 Ciro Tota
310 Ciro Tota
311 Ciro Tota
312 Ciro Tota
313 Ciro Tota
314 Ciro Tota
315 Ciro Tota
316 Ciro Tota
317 Ciro Tota
318 Ciro Tota
319 Ciro Tota
320 Gallieno Ferri (da *ZG* 241)
321 Gallieno Ferri (da *ZG* 242)
322 Gallieno Ferri (da *ZG* 243)
323 Ciro Tota
324 Ciro Tota
325 Gallieno Ferri (da *ZG* 245)
326 Gallieno Ferri (da *ZG* 246)
327 Gallieno Ferri (da *ZG* 247)
328 Autore non identificato
329 Gallieno Ferri (da *ZG* 248)
330 Gallieno Ferri (da *ZG* 249)
331 Gallieno Ferri (da *ZG* 250)
332 Ciro Tota
333 Gallieno Ferri (da *ZG* 251)
334 Ciro Tota
335 Ciro Tota
336 Gallieno Ferri (da *ZG* 253)
337 Gallieno Ferri (da *ZG* 254)
338 Gallieno Ferri (da *ZG* 255)
339 Ciro Tota
340 Ciro Tota
341 Gallieno Ferri (da *ZG* 257)
342 Gallieno Ferri (da *ZG* 258)
343 Gallieno Ferri (da *ZG* 259)
344 Autore non identificato
345 Autore non identificato
346 Autore non identificato
347 Autore non identificato
348 Gallieno Ferri (da *ZG* 262)
349 Gallieno Ferri (da *ZG* 263)
350 Gallieno Ferri (da *ZG* 264)
351 Gallieno Ferri (da *ZG* 265)
352 Autore non identificato
353 Gallieno Ferri (da *ZG* 266)
354 Gallieno Ferri (da *ZG* 267)
355 Gallieno Ferri (da *ZG* 268)
356 Gallieno Ferri (da *ZG* 269)
357 Autore non identificato
358 Gallieno Ferri (da *ZG* 270)
359 Gallieno Ferri (da *ZG* 271)
360 Gallieno Ferri (da *ZG* 272)
361 Gallieno Ferri (da *ZG* 273)
362 Ciro Tota
363 Gallieno Ferri (da *ZG* 274)
364 Gallieno Ferri (da *ZG* 275)
365 Gallieno Ferri (da *ZG* 276)
366 Ciro Tota
367 Gallieno Ferri (da *ZG* 277)
368 Gallieno Ferri (da *ZG* 278)
369 Gallieno Ferri (da *ZG* 279)
370 Gallieno Ferri (da *ZG* 280)
371 Gallieno Ferri (da *ZG* 281)
372 Gallieno Ferri (da *ZG* 63)
373 Gallieno Ferri (da *ZG* 282)
374 Gallieno Ferri (da *ZG* 283)



Copertina di *Spécial Kiwi* n. 29.

Copertina di *Yuma* nn. 104 e 262.

Copertina di *Yuma* n. 118.

Copertina di *Yuma* n. 135.

Copertina di *Yuma* n. 137.

Copertina di *Yuma* n. 148.

Copertina di *Yuma* n. 161.

Copertina di *Yuma* n. 164.

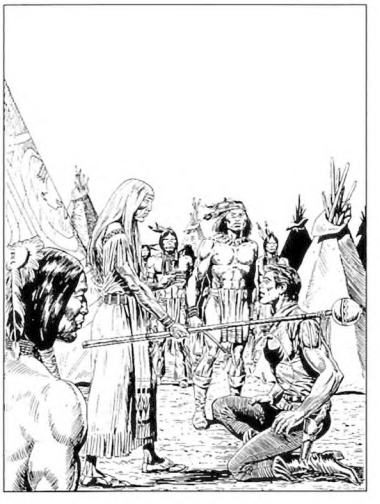
Copertina di *Yuma* n. 166.

Copertina di *Yuma* n. 180.

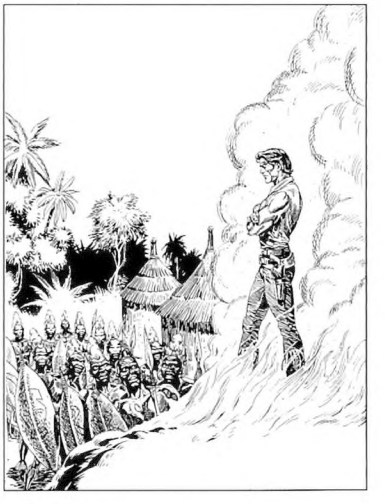
Copertina di *Yuma* n. 181.

Copertina di *Yuma* n. 192.

Copertina di *Yuma* n. 197.



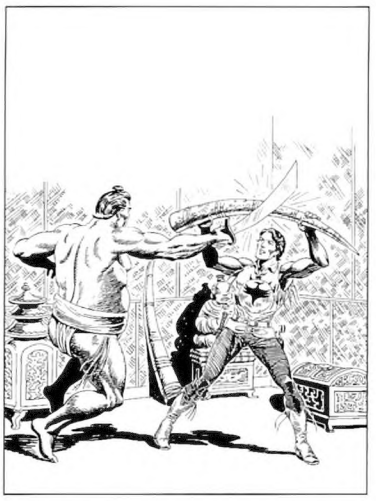
Copertina di *Yuma* n. 202.



Copertina di *Yuma* n. 205.

Copertina di *Yuma* n. 209.

Copertina di *Yuma* n. 214.



Copertina di *Yuma* n. 225.

Copertina di *Yuma* n. 231.

Copertina di *Yuma* n. 234.

Copertina di *Yuma* n. 238.

Copertina di *Yuma* n. 248.

Copertina di *Yuma* n. 250.

Copertina di *Yuma* n. 251.

Copertina di *Yuma* n. 255.

Copertina di *Yuma* n. 258.

Copertina di *Yuma* n. 260.

Copertina di *Yuma* n. 263.

Copertina di *Yuma* n. 264.

Copertina di *Yuma* n. 272.

Copertina di *Yuma* n. 277.

Copertina di *Yuma* n. 325.

Copertina di *Yuma* n. 362.

Cento numeri dopo

di Stefano PRIAROLO

Otto anni. Due mondiali di calcio. Sei Presidenti del Consiglio. Otto numeri uno al mondo di tennis. Sei titoli NBA vinti dai Chicago Bulls. Cento numeri di Zagor. Capitano proprio tutte cose in otto anni. Nel 1990 Zagor aveva raggiunto i trecento numeri come, quello stesso anno, John McEnroe le semifinali a Flushing Meadows. Era una sorta di ultimo colpo d'ala di un vecchio campione. Ma McEnroe sarebbe riuscito ad arrivare ancora una volta tra i primi quattro in un torneo dello Slam (a Wimbledon nel 1992) e a vincere la Coppa Davis (in quello stesso anno, la sua ultima stagione tra i professionisti).

Il vero "resuscitato", tuttavia, è stato Zagor. Nel 1990 vendeva ancora bene, ma era ormai considerato un personaggio creativamente finito, che aveva già detto tutto quello che aveva da dire. E infatti la stampa specializzata non diede gran risalto al trecento numero di Zagor. La vera sopresa era Martin Mystère, che "compiva" cento numeri nello stesso mese in cui usciva il trecentesimo albo di Zagor. La rosa rivista per appassionati *Fiume di Gloria*, per festeggiare l'avvenimento, dedicò un'ampia intervista ad Alfredo Castelli, mentre si limitò a due battute con un giovane e promettente sceneggiatore di nome Ade Capone per ricordare i trecento numeri di Zagor. Nell'intervista a Capone si parlò più dei suoi progetti extrazagoriani (fra cui il primo abbozzo di quello che sarebbe poi diventato "Il potere e la gloria", la miniserie supereroistica da poco conclusa) che delle sue future storie dello Spirito con la Scure e l'unica a cui si accennò, "Il ritorno di Liberty Sure" (disegnato da Gamba), non è mai stata pubblicata.

"La fiamma nera"
(*Zagor Special* n. 4).

In questi otto anni sotto cambiato tante cose. Il Buon Vecchio Zio Marty (dal quale peraltro chi scrive è un grande *fan*) fa sempre notizia, non a caso è stato il *testimonial* d'eccezione di molte interessanti iniziative, ben oltre i confini del *comicdom*. Però è indubbio che i suoi secondi cento numeri siano stati meno entusiasmanti dei primi e che si siano alternati – soprattutto dal punto di vista narrativo – periodi più gradevoli ad altri piuttosto infelici (come la discussa "trasferta" italiana).

Per Zagor, invece, è accaduto l'opposto. Negli ultimi otto anni ha ripreso a far parlare di sé, sotto ogni riguardo. Sul personaggio si sono moltiplicati articoli e saggi critici, almeno a partire dall'ormai mitico "Speciale Zagor" di *Collezionare*, firmato con cura ed estrema competenza da Moreno Burattini, Alessandro Monti e Francesco Manetti. Uno dei meriti più grandi di questo volume è stato proprio quello di sollecitare la "maggiorenne riflessione" degli zagoriani, di focalizzare l'attenzione sul personaggio, da molti dato irrimediabilmente per spacciato. Nei primi anni Novanta si moltiplicano anche gli interventi sulle *fanzine*. C'è chi (come Roberto Sonaglia su *Fumettomedio*) propone un *restyling* totale del personaggio, chi (come Marco Privato di *Fiumi e Fulmini*) lo considera ormai defunto e ne scrive il *requiem*, chi (come Burattini, Manetti e Monti) pensa invece che lo Spirito con la Scure abbia ancora molte frecce al suo arco e che occorrano solamente gli autori giusti per rimetterlo in moto con successo una collaudata apparentemente obsoleta.

È proprio lo stesso Burattini inizia di lì a poco a scrivere Zagor. La sua prima storia ("Pericolo mortale") appare nella tarda primavera del 1991, e l'albo speciale che esce in contemporanea con l'avventura reca la firma di Mauro Boselli, fino ad allora più noto come redattore bonelliano che come sceneggiatore di fumetti. I due (non a caso le loro storie d'esordio sono entrambe disegnate da Ferri) propongono le proprie interpretazioni del personaggio, assai diverse e complementari. Burattini cerca di tornare al modello originario, cercando per quanto possibile di attualizzarlo, mentre Boselli, anche se fedele allo spirito originario del personaggio, cerca di ampliarne l'universo immaginario, di trovare nuove vie narrative: la sua "La fiamma nera" è sicuramente la storia più bella del 1991 e una delle più importanti dell'intera saga. Boselli introduce un nuovo importante avversario, Wendigo, una sorta di spirito del male indiano. E ripropone vecchi personaggi, come Satàn e Tonka, filtrati da una nuova luce: essi non sono più "manichini senz'anima", come era successo spesso in passato, con scrittori diversi da Nolitta, ma hanno recuperato finalmente la loro anima e la loro personalità, di cui mostrano i lati finora rimasti in ombra. Boselli sceneggiatore è una piacevolissima sorpresa.

Il 1991 è quindi sicuramente un anno importante per Zagor, ma è anche un anno buono come qualità complessiva delle storie. Escono due delle migliori storie di Marcello Toninelli ("I due complici" e "Lo spirito del fiume"), nelle quali lo sceneggiatore scrive è più brillante del solito, e si rivela interessante anche "I maleficî di Diabla", scritta da Ade Capone e disegnata dalla "strana coppia" Michele Pepe - Marco Torricelli. Il 1992 si apre quindi sotto buoni auspici, confermati dall'interessante "L'abbazia del mistero" di Burattini e Ferri (la migliore storia dell'anno), un giallo ben condotto palesemente ispirato al *best-seller* "Il nome della rosa" di Umberto Eco. Tuttavia, si peggiora subito dopo con la mediocre "L'albero sacro" di Toninelli e Donatelli, con "Il giorno del riscatto", che vede l'esordio di Alessandro Russo ai testi, storia modesta salvata dai buoni disegni di Pepe, e con una serie di avventure di Burattini piuttosto brevi e insoddisfacenti. È un periodo stagnatico, questo. Pepe e Donatelli hanno avuto dei problemi di salute e hanno ridotto la loro attività (i due, qualche tempo dopo, sono purtroppo scomparsi). Torricelli ha (scriptoriamente) lasciato Zagor per dedicarsi al fumetto d'autore, e in redazione sono alla disperata ricerca di nuovi disegnatori (Ferri si è ritrovato a disegnare Zagor praticamente da solo). Gamba è più adatto a disegnare Cico, e lo si vede benissimo ne "Il cimitero indiano". La storia di Capone, chiaramente ispirata a "Pet Sematary" di Stephen King, è appena passabile, ma i disegni terrificantemente rozzi di Gamba la "arricchiscono" di un involontario umorismo. Lo speciale (di Burattini e Ferri), però, è buono, introducendo nella serie temariche

mysterieuse (la storia da una versione "alternativa" della scoperta dell'America, della quale proprio in quel frangente si celebrava il cinquecentenario). Nel 1992, poi, viene inaugurata, presso la fiorentina Fortezza da Basso, "Un'avventura lunga mott'anni", la mostra celebrativa del trentennale del personaggio (anche se con un anno di ritardo sulla ricorrenza vera e propria).

Anche il 1993 si apre con molte storie brevi e mediocri, ma finalmente, nel maggio 1993, si apre il "nuovo corso" zagoriano. In quell'albo ("La notte del massacro") finisce l'ultima storia di Zagor scritta da Torricelli (ed è anche l'ultima storia disegnata da Gamba, che d'ora in poi si dedicherà - con risultati sostanzialmente discreti - agli speciali di Cico) e inizia contemporaneamente "Ladro di cenere", prima storia scritta da Boselli ad apparire sulla serie regolare, che segna pure l'esordio zagoriano di Mauro Laurenti. L'autore romano, con il suo tratto affascinante e "atmosferico", è uno dei simboli del tanto auspicato 'rinnovamento' zagoriano. Rinnovamento, quindi, evidente non solo nelle sceneggiature, ma anche sul versante grafico. Arrivano già esordio, pochi mesi prima, Gaetano Cassaro e Stefano Andreucci, sarà poi la volta di Raffaele Marcello, Raffaele Della Monica e Alessandro Chiarolla e ci sarà pure il ritorno di Torricelli. Una storia verrà anche firmata da Franco Devescovi, dello staff di Martin Mystère.

Zagor aveva sempre avuto un numero di disegnatori molto ridotto, dopo il grande Ferri e il buon Donatelli sembrava praticamente calato il sipario. Adesso, accanto al (o creatore del personaggio (che rimane il disegnatore *leader*) ci sono molti bravi professionisti in grado di non farlo rimpiangere troppo. Dal n. 334 della serie *Zenith* Boselli e Barattini diventano i sceneggiatori principali della testata (ed a lungo addirittura gli unici). La storia *migliore* del 1993 è sicuramente "Fuoco bianco", un "giallo artico" scritto da Barattini e disegnato da un Ferri in forma smagliante. Ancora nel 1993, infine, il terzo numero di *Dime Press*, la *fanzine* dedicata all'universo bonelliano, ospita un intervento *ufficiale* su Zagor a firma di autori vari.

Ma è nel 1994 che tutti si accorgono del nuovo corso zagoriano. In aprile esce il n. 345, "L'esploratore scomparso", che non è soltanto la prima parte di una bella avventura di Boselli e Marcello (la migliore dell'anno), ma è anche il prologo di una lunga trasferta zagoriana oltre i confini di Darkwood, che durerà per quasi tre anni. La nuova "Odissea Americana" (come da subito viene ribattezzata) ha un buon ricontro di pubblico e di critica. Zagor resta è più uno *stile* (cioè un simulacro di essere umano), come l'aveva definito a suo tempo Barattini, ancora semplice "fumetto", ma un personaggio più che mai vivo e vitale.

La trasferta continua l'anno seguente, con discreto successo, tanto che *Forme di Cibo* dedica a Zagor la copertina del suo *Annuario del Fumetto* (disegnata da un eccellente Torricelli), definendo altresì il 1995 come "L'Anno della Scure". Un evento prodigioso, considerando che la rivista aveva sempre snobbato il personaggio (e infatti il bell'articolo sul nuovo corso zagoriano è firmato da un collaboratore esterno, quell'Angelo Palumbo oggi ben noto su queste pagine e certo da ricordare tra i nuovi esperti zagoriani). La migliore storia dell'anno è certamente "Comanchero", nella quale Boselli fa agire Zagor in primo scenario texano ed in cui Andreucci (alla sua seconda prova su quelle pagine) mostra notevoli miglioramenti, che di lì a poco lo renderanno uno dei migliori disegnatori "in stile classico" della Sergio Bonelli Editore.

Il 1996, però, è senza più importante. In "Vendetta vudù" Zagor incontra l'avventuriera Gambit, e non manca un coinvolgimento sentimentale. È la prima vera *love-story* dell'eroe di Darkwood in quei vent'anni d'avventure d'altro genere. Ormai Zagor è un personaggio maturo, e la storia, ben scritta da Mauro Boselli ed egregiamente disegnata da Laurenti, è sicuramente la migliore dei dodici mesi (tra quelli tra l'altro, esordisce come sceneggiatore zagoriano il bravo Maurizio Colombo, destinato a diventare presto una colonna della serie).

Tra il 1996 e il 1997 si verificano due eventi di grande rilievo. Zagor ritorna a Darkwood e, quasi contemporaneamente, Daniele Bevilacqua, Sergio Ciavoni e Giuseppe Pollicelli costituiscono a Roma lo "Zagor Club", di cui *Darkwood Monitor - rassegna a dischi* è l'organo ufficiale. La rivista contribuisce a dare ulteriore sviluppo agli studi critici sul personaggio e, alla fine del 1997, presso l'editore bolognese Paolo Ferriani, esce il tanto atteso "Zagor Index 1-100", una meticolosa analisi delle storie dei primi cento albi giganti dello Spirito con la Scure curata con grande passione da Angelo Palumbo e dallo scrivente. Dovrebbe essere quanto il primo di una serie di volumi tesi ad analizzare i primi quattrocento numeri del personaggio; il secondo (ad opera dello stesso team, ma con l'aggiunta di Gianpiero Belardinelli) uscirà ai primi del 1999, a causa (soprattutto, ma non solo) dei continui ritardi del sottoscritto ("Put the blame on me", per citare la hota canzone).

"I cavalieri del Graal" (*Zagor Special* n. 10).

Il 1997 è comunque un anno particolare. Si conclude l'attesissimo ritorno di Hellingen (di Boselli e Ferri), una storia non brutta, ma paurosamente deludente, ed esordiscono due nuovi sceneggiatori, Casanova (autore di due storie) e Tellò. Le tre storie (alquanto sciatte e per nulla appassionanti) sono male accolte dal pubblico, abituato ad avventure ben più coinvolgenti. A fine anno, però, inizia una nuova trasferta di Zagor che lo porta addirittura in Europa, in Scozia. La storia scozzese ("Il clan delle isole", di Boselli e Laurenti) è probabilmente l'avventura migliore del 1997.

La storia *top* dell'anno appena trascorso, invece, potrebbe essere "Vampyr" di Boselli e Della Monica, sebbene, al momento in cui scriviamo, non ne è ancora uscita la terza ed ultima parte. Scelgo quindi quella dell'ultimo speciale, "I cavalieri del Graal" di Barattini e Ferri, un'avventura fitta e intrigante, basata su un mito dal fascino imperituro. E chiudo come sarà il numero 400 (di Boselli e Ferri): potrebbe essere il migliore albo "centenario" di Zagor (cosa possibilissima, visti i mediocri precedenti). Siamo nati un po' più vecchi, cento numeri dopo, ma abbiamo letto tante belle storie di Zagor.

In conclusione, ecco quelle che, a mio modesto avviso, sono le storie migliori di ciascuno degli ultimi otto anni. È chiaro che ci sono molte avventure più belle rispetto ad alcune che abbiamo citato, ma bisogna avuto la sfortuna di essere pubblicate in annate ricche di storie altrettanto buone.

1991 "La frusta nera" (*Zagor Special* n. 4)
1992 "L'abbazia del mistero" (nn. 318-320)
1993 "Fuoco bianco" (nn. 336-338)
1994 "Passaggio a Nord Ovest" (nn. 345-348)
1995 "Comanchero" (nn. 352-364)
1996 "Vendetta vudù" (nn. 366-367)
1997 "Il clan delle isole" (nn. 389-391)
1998 "I cavalieri del Graal" (*Zagor Special* n. 10)

Raffaele Della Monica

Darkwood Online

a cura di Daniele Alfonso

Dai tempi di Zagor, in oltre 150 anni, i mezzi di comunicazione qualche progresso lo hanno ben fatto, e oggi abbiamo a disposizione uno strumento forse meno romantico dei tamburi o dei segnali di fumo, ma altrettanto affascinante e sicuramente più versatile. Naturalmente sto parlando di Internet, la "rete globale", come talvolta viene chiamata (o "la bufala globale", come la definì Tiziano Sclavi). Dallo scorso novembre, anche lo "Zagor Club" ha un suo sito Internet, chiamato "Darkwood Online", che riprende parzialmente il nome e la grafica di *Darkwood Monitor*, a cui si affianca quale organo ufficiale dell'associazione intitolata all'eroe di Nolitta e Ferri. Il sito è aperto a tutti: chi non conosce lo "Zagor Club" potrà così essere informato con tempestività sulle attività e le iniziative che ci vedono impegnati.

All'indirizzo http://www.sinfor.it/ubc/darkwood, lo Spirito con la Scure in persona vi presenterà il menu principale di "Darkwood Online", che comprende tre voci: "Zagor Club", "Darkwood Monitor" e "Zagor Online".

Nella prima pagina, i naviganti troveranno tutte le informazioni sul Club e sulle modalità di iscrizione, così come sono riportate generalmente nella seconda di copertina della rivista: il programma associativo dell'anno in corso, le agevolazioni per i soci e le modalità di richiesta degli arretrati.

Dalla seconda pagina si accede a una corposa sezione dedicata a *Darkwood Monitor*. Tutti i numeri della rivista sono stati riportati "online": se ne può scorrere il sommario, apprezzare la copertina, leggere alcuni articoli e godersi qualche immagine tratta dalla "Darkwood Gallery". Ovviamente, non tutti gli articoli sono stati trascritti: per ogni numero è presente l'Editoriale, accompagnato da altre tre o quattro pagine scelte *ad hoc* tra i contenuti della rivista. Per il quarto numero, ad esempio, i naviganti potranno leggere l'Editoriale di D. Bevilacqua, le rubriche "Recensioni" e "Zagoriana", l'articolo sul collezionismo firmato da Salvatore Taormina, quello su "CinquanTex" di Giuseppe Pollicelli e "Zagor a Mondi Paralleli" di Giampiero Belardinelli. Anche l'articolo che ora state leggendo sarà prossimamente su "Darkwood Online" all'uscita del sesto numero della rivista.

La pagina d'apertura di "Darkwood Online", sito ufficiale dello "Zagor Club".

Nella stessa sezione "Darkwood Monitor" uno spazio è riservato anche per i volumi della serie "Zagor Index", di cui si può ammirare la copertina e leggerne l'Introduzione e la Presentazione. Il sistema di collegamenti ipertestuali proprio di Internet permette di saltare da una sezione all'altra, così dalla pagina dell'"Index 1-100" si può accedere direttamente all'articolo "Così nacque lo 'Zagor Index'..." di Stefano Priarone, contenuto nel terzo numero della rivista.

"Darkwood Online" non è nato solo per far conoscere l'attività dello "Zagor Club" al popolo della rete, ma anche per offrire contenuti originali. La terza sezione del sito, "Zagor Online", infatti, non ha un corrispettivo cartaceo ed è aperta alla collaborazione di tutti, anche (perché no?) ai non iscritti al Club. Al momento, essa comprende appena quattro pagine, ma ci auguriamo che sia destinata presto ad ampliarsi, al patto che i naviganti vorranno a sostenerci. La prima sezione di "Zagor Online" è intitolata "Le pagine dei Soci", essendo destinata ad ospitare tutti i contributi che gli zagoriani sparsi in rete vorranno inviarci sottoforma di contributi (articoli, disegni, ecc.).

Per ora, vi si può trovare il "banner" dello "Zagor Club" (una piccola immagine con cui i soci possono dichiarare l'appartenenza all'associazione nelle loro pagine Web), e due immagini a tema zagoriano per lo sfondo del *desktop* del proprio computer. La seconda pagina è invece "Pleasant Point", costituendo il punto di incontro 'elettronico' dei *fan* dello Spirito con la Scure: qui sono pubblicati i messaggi inviati tramite la pagina della posta.

Tra i primi messaggi ricevuti, ne segnalo uno proveniente dalla Croazia e un altro firmato dal puntualissimo Moreno Burattini. La terza pagina di "Zagor Online" è quella, immancabile, dei *link*: da qui si può andare tranquillamente a spasso per Internet ed accedere così a tutto ciò che "la rete delle reti" offre sull'eroe di Darkwood (si veda l'apposito Box). La quarta e ultima pagina, a cui si può giungere anche 'cliccando' con il *mouse* sull'icona di Drunky Duck (che si trova in ogni pagina del sito), è quella, come avrete forse già capito, della posta. I messaggi possono essere inviati tramite un "form" (una scheda da compilare), oppure direttamente all'indirizzo *e-mail* del sottoscritto (danalff@tin.it) o del Club (zagor@tin.it).

Questo è tutto: non mi resta che darvi appuntamento sulle pagine di "Darkwood Online", augurandomi che gli appassionati del Re di Darkwood non nutrano eccessiva antipatia verso il *computer*, trattandosi, dopotutto, di un'invenzione di Hellingen... ●

Zagor su Internet

"Darkwood Online" è ospitata all'interno di uBC, "the unofficial Bonelli Comics E-magazine" (http://www.sinfor.it/ubc), prima e unica rivista telematica interamente dedicata alla produzione della Sergio Bonelli Editore. "uBC", fondata da Giovanni Gentili, offre mensilmente ai suoi lettori un ricco numero con dettagliate recensioni di tutti gli albi prodotti in Via Buonarroti, insieme ad anteprime, articoli, interviste con gli autori, *reportage* dalle mostre fumettistiche e altro. "uBC" comprende anche, per ogni serie edita dalla SBE, un *database* con gli indici di tutti gli albi pubblicati in ordine cronologico e alfabetico, gli indici delle storie per sceneggiatore e per disegnatore, nonché le schede delle singole storie, dei personaggi e degli autori. Si tratta di un progetto molto ambizioso ed ancora incompleto data l'enorme mole di lavoro che comporta; anche per questo "uBC" è sempre alla ricerca di nuovi e volenterosi collaboratori. Quale curatore della sezione zagoriana per "uBC" posso segnalare, tra l'altro, le "Frequently Asked Questions", cioè le informazioni indispensabili sull'eroe di Darkwood sotto forma di domande e risposte, la scheda biografica di Moreno Burattini e un articolo uscito in occasione del numero 400 di *Zagor*.

Una pagina del sito "Ipercomics".

La maggior parte del materiale su Zagor disponibile in rete si può trovare su "uBC" e su "Darkwood Online", ma altri siti hanno dedicato spazio allo Spirito con la Scure.

Il *magazine* "Dadascanner" (http://www.dadascanner.com) contiene una rubrica sui fumetti a cui collabora anche l'onnipresente Burattini, che ha scritto finora due articoli su Zagor (uno di presentazione del personaggio, l'altro in occasione del quattrocentesimo numero), uno sullo "Zagor Club", altri ancora sul fumetto italiano.

Il sito "Utopia" (http://www.mix.it/utopia), altro *magazine* telematico, stavolta dedicato ai fumetti a tutto campo, ha dedicato un servizio allo Spirito con la Scure, sotto forma di intervista "impossibile" ai suoi amici, come Cico e Tonka, oltre a una dettagliata ed esauriente intervista al solito Moreno Burattini.

Ancora su queste pagine è possibile trovare un articolo sull'ormai storico debutto dello "Zagor Club" in occasione di "Exposaroon" (1997).

"Ipercomics" (http://www.webstudio.it/ipercomics), l'ipermercato del fumetto, dedica una pagina allo "Zagor Club" ed un'intera sezione a *Darkwood Monitor*.

Sul sito dell'Anonima Fumetti (http://www.fumetti.org) si possono trovare le schede di alcuni autori zagoriani (Nolitta, Ferri, Donatelli), mentre una scheda sul personaggio di Zagor è compresa in "Enci-Comic", una vera e propria enciclopedia del fumetto *online* (http://www.assioma.com/enciclomix).

Ricordiamo, infine, un'intervista a Raffaele Della Monica edita in "Fumetti.com" (http://www.fumetti.com), un articolo dall'eloquente titolo "Zagor e Hellingen" sul sito del "Circolo Flash Gordon" (http://www.comune.lucca.it/ASS_VOL/FLASH) ed una galleria di vampiri nel fumetto italiano, tra cui non manca Bela Rakosi, sulla rivista di fumetti "Glamazonia" (http://www.comune.modena.it/glamazonia).

Per avere comodamente a "portata di clic" tutti gli indirizzi qui citati rimando alla pagina dei *link* di "Darkwood Online": http://www.sinfor.it/ubc/darkwood/lnk.htm.

Intervista a Marco Torricelli

a cura di Roberto RAVERA

Darkwood Monitor - Come è nato, in te, il desiderio di diventare un disegnatore?

Marco Torricelli - In maniera molto spontanea, nel senso che sin da bambino quella del disegno è stata per me la passione più grande, che alimentavo copiando infinite volte gli eroi dei fumetti che leggevo all'epoca.

DM - Di quali personaggi si trattava?

MT - Inizialmente seguivo soprattutto l'universo Disney, patrimonio comune a tutti i lettori più giovani. In seguito le mie preferenze si sono spostate da un lato su riviste come *Linus*, *Il Mago*, *Eureka* e l'ormai mitico *Corriere dei Ragazzi*, che hanno fatto conoscere nel nostro Paese i maestri del fumetto straniero e le sue sperimentazioni; dall'altro su quelli che vanno considerati i pilastri del fumetto avventuroso italiano, vale a dire Tex, Zagor, Il Comandante Mark, ecc.

DM - Lo Spirito con la Scure, dunque, è entrato piuttosto presto nella tua vita...

MT - Direi proprio di sì: lo Zagor di Guido Nolitta e Gallieno Ferri è stato uno dei miei principali punti di riferimento nel cammino compiuto verso il professionismo.

DM - A questo proposito: come sei diventato un disegnatore professionista?

MT - Non avendo compiuto studi artistici ho dovuto superare, inizialmente, alcune difficoltà. Tuttavia, benché sapessi di poter fare assegnamento solo sulla mia predisposizione naturale per il disegno, mano a mano che, da semplice autodidatta, mi impadronivo delle tecniche basilari di lavoro, scoprivo di trovarmi sempre più a mio agio nell'universo del fumetto, e mi convincevo che quest'ultimo, prima o poi, sarebbe diventato il mio mestiere. Il che avvenne, in effetti, nel 1975, quando - ancora studente di scuola superiore - incontrai il genovese Gualtiero Schiaffino (o Skiaffino, come amava firmarsi), autore di fumetti, fine umorista ed editore, con il quale instaurai un rapporto di stretta collaborazione. Egli, all'epoca, dirigeva un inserto del quotidiano *Il Lavoro* intitolato *La Rancorilla*, sulle cui pagine veniva dato ampio spazio al fumetto - specialmente a quello umoristico - e all'informazione letteraria ed editoriale. A me venne affidato il compito di realizzare graficamente "Santiciclo", una serie di strisce autoconclusive sceneggiata dallo stesso Schiaffino. La nostra fu una collaborazione molto lunga che si concretizzò nella produzione di un gran numero di puntate di "Santiciclo" e in una ormai introvabile "Storia del Carroccio Ticino a fumetti". Chi avesse la ventura di reperire quest'opera, datata 1979, potrebbe rendersi conto di come, allora, ebbe una forte influenza su di me lo stile di quell'insuperato maestro del fumetto italiano che è stato Aurelio Galleppini (che io ho avuto anche il privilegio di conoscere di persona).

Tavola di un episodio della serie "Mondo di pietra" (da *Zodiaco* n. 2 del 1986).

DM - Che ricordo conservi di lui?

MT - Andavo a trovarlo nella sua casa di Chiavari, non lontano da Genova. Erano gli anni in cui Tex andava davvero forte, e io avevo molto da imparare da lui e lui molto da insegnare a me. Nei miei riguardi fu sempre disponibilissimo e di una modestia che, lo confesso, a volte mi metteva persino in imbarazzo. Nutriva una passione autentica per il cinema d'animazione e, una volta, mi mostrò con orgoglio un breve filmato, che aveva provveduto egli stesso ad animare, avente Tex per protagonista. "Lavora, Torricelli, lavora!", mi diceva continuamente con il trasporto tipico di un artigiano che ama veramente la sua professione.

DM - Questo tuo riferimento ad una dimensione "artigianale" del mestiere di fumettista mi spinge a chiederti in che modo vedi, oggi, il disegnatore di fumetti: come un artigiano, appunto, oppure come un professionista dell'immagine o, ancora, come un artista?

MT - Io penso che, in partenza, qualunque disegnatore sia un artigiano chiamato ad illustrare manualmente una storia. Sarà poi la qualità del suo operato a definirlo agli occhi del lettore e, quindi, a stabilire se si tratti di un artista con la "a" minuscola oppure solo di un dignitoso professionista.

DM - Tu sei un disegnatore che ha sovente mutato stile. A cosa si deve questa tua duttilità?

MT - Probabilmente al fatto che, avendo collaborato a lungo con lo "Staff di If", la nota agenzia fumettistica guidata da Gianni Bono, sono stato spesso costretto ad adattare il mio tratto alle esigenze del momento. Tramite questo studio ho avuto modo di cimentarmi con i fumetti più diversi, dal Piccolo Ranger a Candy Candy passando per Topolino e per gli episodi di una serie sceneggiata da mio fratello Alessandro - intitolata "Odissea II" - e pubblicata dalla rivista *Magic Girl*. Mentre ero agli inizi della mia esperienza con gli eroi dell'universo disneyano, peraltro, accadde che Decio Canzio, dopo avere visionato alcune mie tavole di genere avventuroso, si espresse favorevolmente riguardo a un mio debutto in Bonelli. Bono si attivò immediatamente e, così, entrai a far parte dello staff di disegnatori di Zagor.

DM - Come reagisti quando ti comunicarono la notizia del tuo arruolamento nei ranghi bonelliani?

MT - Fu come toccare il cielo con un dito. Zagor era uno dei personaggi preferiti della mia adolescenza e il segno di Ferri mi è sempre parso, al tempo stesso, affascinante ed inimitabile.

DM - Quali sono state le prime avventure dello Spirito con la Scure da te realizzate?

MT - Iniziai con "Cacciatori di scalpi" (*Zagor Gigante* nn. 304/306) su testi di Marcello Toninelli, cui seguì l'episodio intitolato "Sinistri presagi", sceneggiato da Ade Capone (*Zagor Gigante* nn. 358/361). Si tratta di due storie apparse a notevole distanza di tempo l'una dall'altra, entrambe di stampo classico e ricche di azione. Tra "Cacciatori di scalpi" e "Sinistri presagi" sono comunque uscite altre tre avventure di Zagor illustrate da me, due delle quali firmate da Toninelli e una da Capone.

DM - Poi, per qualche tempo, ti tenesti lontano dal Signore di Darkwood...

MT - Sì, perché avvertivo il bisogno di compiere esperienze nuove che mi consentissero di crescere professionalmente. Per questo motivo mi preoccupai innanzi tutto di approfondire la conoscenza dell'anatomia umana, sia per mezzo di testi specifici sia studiando le opere d'arte del passato. Inoltre mi interessava il colore: decisi quindi di dedicarmi all'illustrazione e alle riviste che ospitavano il cosiddetto fumetto "d'autore". I primi lavori (copertine, per l'esattezza) li pubblicai su *Andromeda*, un'interessante rivista fondata da Gualtiero Schiaffino nei primi anni Ottanta e dedicata al mondo dell'infanzia.

Tavola di un episodio della serie "Dragoland" (da *L'Eternauta* n. 106 del 1992).

DM - Quali tecniche utilizzavi per realizzare queste illustrazioni?

MT - Adoperavo contemporaneamente ecoline, acquerelli, tempere e pastelli sfumati con l'aerografo. Una tecnica che, in quel periodo, mi servì anche per disegnare una serie a fumetti che si chiamava "Mondo di pietra": era scritta da mio fratello Alessandro ed è apparsa sulla rivista genovese *Zodiaco*, che ebbe purtroppo vita breve ma che mi diede la possibilità di conoscere un altro "pezzo da novanta" del fumetto italiano, Renzo Calegari. Per merito di Calegari sono riuscito a comprendere quanto il lavoro di un disegnatore venga influenzato dalle esperienze culturali che egli matura. Mi sono così reso conto che, nel mio caso, contavano molto le letture compiute da ragazzo, soprattutto i classici dell'avventura di scrittori come Emilio Salgari, Rafael Sabatini e James Fenimore Cooper, da me considerati, fino ad allora, poco più che un semplice *hobby*. Calegari, dal canto suo, mi confidò che alla sua formazione aveva contribuito moltissimo il cinema, in particolar modo quello avventuroso.

DM - Parlaci delle tue collaborazioni con *Corto Maltese* e *L'Eternauta*.

MT - Nel 1988 mio fratello scrisse alcune storie ambientate nel Settecento e nell'Ottocento americani. Io le visualizzai adottando un bianco e nero particolare - che risentiva della lezione grafica di Alex Toth e Hugo Pratt - e impostando la tavola "alla francese", proprio per avvicinarmi meglio allo spirito degli argomenti affrontati. Questi miei lavori piacquero molto alla redazione di *Corto Maltese*, che li pubblicò a partire dal mese di maggio del 1988 con i titoli "Cappuccio da monaco", "L'oro della tartaruga" e "Il lupo di Toro". Nel 1992, invece, curai per *L'Eternauta* i testi e i disegni di alcune storie *fantasy* senza personaggio fisso (e in cui tentai di fondere la tradizione medievale nostrana con il *fantasy* anglosassone) che furono pubblicate sotto il titolo "Dragoland".

DM - Come tornasti al fumetto seriale?

MT - La casa editrice Dardo mi chiese se volevo partecipare al progetto di Gordon Link ed io mi resi conto che avevo ormai abbastanza esperienza e sufficiente serenità per ritornare alle mie origini. Quella con la Dardo non fu una collaborazione molto lunga, dal momento che Gordon Link dovette presto cessare le pubblicazioni: mi limitai a disegnare la storia breve "Suicidio inspiegabile", apparsa sul primo numero della *Serie Hit*, ed il n. 19 della collana regolare, che fu intitolato "Il figlio di Lilith" e a cui collaborò anche Roberto Revello.

DM - Dopodiché riapprodasti in quel di Darkwood...

MT - Nel 1994, non potrò mai dimenticarlo, mi venne affidata una sceneggiatura di Moreno Burattini su soggetto di Mauro Boselli: "Ombre nascoste" (*Zagor Gigante* nn. 408/410). Il resto è storia nota, penso, a tutti i lettori di *Darkwood Monitor*.

DM - Tu ti sei accostato a Zagor in due momenti molti diversi della vita del personaggio. Quali impressioni hai ricavato da questa duplice esperienza?

MT - I miei lavori zagoriani degli anni Ottanta tendo a considerarli come una sorta di apprendistato, sia per l'esiguità del numero di storie da me disegnate sia per il fatto che il rapporto tra la Sergio Bonelli Editore e me era, all'epoca, mediato dal suddetto "Staff di If". In questi ultimi anni, lavorando direttamente per la casa editrice di Via Buonarroti, ho cominciato a sentirmi maggiormente coinvolto il mio, tra l'altro, in coincidenza con una nuova "età dell'oro" delle avventure dello Spirito con la Scure. Non vi è dubbio, infatti, che si sia tornati ai tempi eroici, quelli dei primi indimenticabili scontri con Hellingen, Bela Rakosi o Kandrac, con in più un occhio di riguardo per la trattata sensibilità dei lettori odierni. Zagor e il suo mondo rappresentano, per me, un "contenitore" - oltre che di avventura - di valori destinati a rimanere sempre inalterati, indipendentemente dalle vicende narrate. Nel caso dello Spirito con la Scure stiamo parlando di valori propri di un uomo normale, che ragiona con la propria testa, senza farsi condizionare dai pregiudizi. In generale, poi, ritengo il fumetto un grosso veicolo di comunicazione attraverso il quale è possibile trasmettere idee, punti di vista, cultura, cosa che riesce benissimo proprio a personaggi come Zagor, Tex, Martin Mystère, ecc.

DM - Su cosa stai lavorando in questo momento?

MT - Ho appena terminato di disegnare un episodio della serie regolare scritto da Pier Paolo Pelò: si tratta di una storia dal "sapore" fortemente orientale che mi auguro soddisfi le aspettative dei lettori. Ho inoltre ultimato la storia che costituirà lo *Speciale Zagor* del 1999: ne è autore Mauro Boselli che, volendo valorizzare la mia esperienza nell'ambito del *fantasy*, ha trasportato lo Spirito con la Scure e Cico - con uno stratagemma degno di un grande ornamentiere - in una terra fantastica, sospesa fra sogno e realtà, dall'evocativo nome di Tir Nan Og, ovvero "Terra della gioventù". Qui Zagor farà la conoscenza di Auberon, un tipico personaggio *fantasy* che, in questa particolare dimensione, si rivelerà un po' un *alter ego* del Signore di Darkwood. Il compito che Zagor e Cico sono chiamati ad assolvere è quello di liberare gli abitanti di Tir Nan Og dalla minaccia di un malefico negromante. Boselli, secondo me, ha firmato ancora una volta un'ottima prova, riuscendo a rendere plausibili situazioni del tutto irreali e fantastiche.

Tavola in anteprima dallo *Zagor Special* di Boselli e Torricelli.

Studi di alcuni personaggi dello *Zagor Special* di imminente uscita.

Sono poi al lavoro su due differenti sceneggiature: una di Zagor, firmata da Moreno Burattini e avente per protagonisti gli indiani delle foreste, ed una di Darkwar (la nuova serie bonelliana curata da Boselli e Colombini), che sto disegnando con uno stile alla Berni Wrightson e per la quale Boselli ha scelto un'ambientazione piuttosto insolita, la Norvegia.

DM - Sembri molto soddisfatto della collaborazione con Boselli.

MT - Lo sono, in effetti. Il rapporto tra lui e me è assolutamente informale, e io continuo ad essere colpito dal suo modo di sceneggiare: il foglio è già suddiviso in vignette, corredate di descrizioni e dialoghi e circondate da frecce tracciate con il pennarello rosso o blu che spiegano quali debbano essere, per utilizzare il linguaggio cinematografico, i movimenti della "macchina da presa". Nel mio lavoro su Zagor godo della massima libertà creativa, ragione per cui penso che in futuro evolverò ulteriormente il mio stile.

DM - Un'ultima domanda, Marco: coltivi qualche passatempo extrafumettistico?

MT - Come credo si sia potuto intuire, il mio *hobby* principale è rappresentato dalla lettura, specialmente quella di autori "classici" come Dickens, Melville o Tolkien. Amo anche la letteratura russa e, naturalmente, i grandi autori dell'avventura, da Robert Louis Stevenson a Jack London. Una cosa cui non rinuncerei per nessuna ragione al mondo, infine, sono le mie camminate nei boschi, che spesso compio in completa solitudine, alla ricerca di un contatto con la natura che sia il più profondo ed autentico possibile. ●

Rapiti dalle fate

di Mauro Bonelli

"O Oisin, monta accanto a me e cavalca
verso spiagge bagnate dalla tremula marea,
dove gli uomini non erigono sepolcri
e dove i giorni scorrono come una melodia bizzarra...
Là ti darò cento nobili nuziali,
nessuna ragazza più forte abbraccia alla luna,
ti darò cento vesti di seta meravigliose
e cento vitelli e cento puledri,
dalla lana più bianca della schiuma del mare,
e cento lance e cento scudi,
e elmi e vino e mieli e latte,
e avrai mai turbato dall'ansia
ascolta cento giovani, forti di membra,
che non conoscono ozi, discordi o liti,
e cento donne, vinci come uccelli,
che, quando danzano a ritmo,
sono più agili dei più agili salmoni;
obbediranno al tuo corno e al tuo capriccio,
e tu conoscerai l'orlo dei Danaan:
e Niamh, la dolce Niamh, sarà tua moglie".

La Banshee (disegno inedito di Torricelli).

Così, nel poema di William Butler Yeats, "I vagabondaggi di Oisin", la principessa fatata Niamh Testa Bionda, della stirpe dei Tuatha De Danaan, attira il poeta Oisin nella "Terra dei Giovani". Oisin scompare al mondo ma, secoli dopo, quando ormai tutti i suoi amici e compagni sono morti, ritorna sulla Terra, scende un attimo dal fatato destriero bianco ed ecco, d'improvviso, invecchia e muore.

Asherra (disegno inedito di Torricelli).

Tir-Nan-Og. È così che in irlandese antico è chiamata la "Terra dei Giovani", il mondo dell'eterna bellezza dove Oisin viene rapito nella ballata di Yeats. È un tipico aldilà celtico: forse un inferno, come il regno di Gorre, "dal quale non si torna", in cui Lancillotto del Lago ardisce entrare per liberare la bella Ginevra da Meleagant; forse un limbo, come Avalon, la mitica isola dove Artù, "re in passato e re per sempre", dorme in attesa di resuscitare; o forse un paradiso, come Hy-Breasail e le altre isole dei Beati, avvistate da San Brandano nel suo leggendario viaggio oltre le Colonne d'Ercole. Tutti questi luoghi, e neppure Tir-Nan-Og fa eccezione, giacciono a occidente, dove il sole tramonta. La vita, in queste isole dell'aldilà, non scorre come sulla nostra Terra: si è fissata, immobilizzata in un tempo mitico e sempre uguale. Gli umani che vi soggiornano non avvertono il passare del tempo, immersi come sono in un'eterna primavera, e se, incauti, tornano nel loro mondo, si ritrovano d'un tratto decrepiti e morenti, quando il tempo li avvolge all'improvviso esigendo il credito degli anni trascorsi. Ma Tir-Nan-Og è un aldilà particolare e, in fondo, meglio conosciuto di altri. Diversi umani vi hanno soggiornato, come, oltre al mitico Oisin, il giovane Tamlin, immortalato in una celebre ballata (consiglio di ascoltare la versione *folk-rock* dei Fairport Convention) e, più importante di tutti, il reverendo Robert Kirk. Costui, pastore protestante di Aberfoyle, in Scozia, scrisse su Tir-Nan-Og (che lui chiamava Faerie) un importante libro, "The Secret Commonwealth of Elves, Fauns and Fairies". Lo scrisse nel 1691 ma fu pubblicato solo nel 1815.

In Italia è stato edito da Adelphi una quindicina d'anni fa, con il titolo "Il regno segreto".
Il reverendo Kirk era un esperto di *fairies*, parola inglese non del tutto traducibile in italiano e che corrisponde a fate, elfi folletti, fauni, goblin, nani, gnomi e mille altre creature del folklore. Questi esserini sono stati dappertutto, in Europa e no, ma solo nei paesi celtici il popolo intrattiene con loro un rapporto continuo, di familiare consuetudine. C'è ancora chi mette briciole di torta e ciotoline di latte sui davanzali delle finestre per ingraziarsi i *fairies*. Nel Seicento, l'epoca di Kirk, in Irlanda e Scozia il popolo non dubitava affatto dell'esistenza dei *fairies*: c'era chi, dotato della "seconda vista", era addirittura in grado di vederli. L'unico dubbio riguardava chi o che cosa i *fairies* fossero effettivamente. Angeli caduti? Antichi dei pagani? Anime di trapassati? Un antico popolo degradato e nascosto in caverne? Spiriti della natura? Ed intrattenere un rapporto con loro era lecito per dei buoni cristiani? O equivaleva in qualche modo a scivolare nel vietato paganesimo? Insomma, i *fairies* erano da considerarsi analoghi a demoni e i veggenti alla stregua di streghe? Per fortuna delle fate e della loro reputazione c'era Robert Kirk, il quale, pur essendo un religioso, aderiva il Piccolo Popolo. Nel suo libro, oltre ad esplorare minuziosamente tutte le caratteristiche sociali, culturali e fisiche delle fate, Kirk si comporta da loro buon avvocato e ne prende le difese. Non c'è dunque da stupirsi se, quando Kirk morì, i suoi parrocchiani dissero che il corpo trovato una mattina presso il Fairy Knowe di Aberfoyle (una delle collinette fatate che vengono comunemente ritenute uno degli accessi al mondo di Faerie) non apparteneva a lui, ma era uno "scambiato",

Un guerriero Firbolg (disegno inedito di Torricelli).

e che il vero Kirk era stato rapito dagli esseri fatati suoi amici. Vi furono alcune "prove" di questa ipotesi, perché pare che Kirk sia apparso in sogno o come un fantasma ad alcuni amici poco dopo il suo funerale.
Da devoto cristiano, il buon reverendo deve essere dubbioso su quale sia il suo dovere: se restare cioè in eterno nel "Regno Segreto" oppure se cercare di fuggire per raggiungere il vero Paradiso. Non possiamo essere certi al cento per cento della sua sorte, ma ancora negli anni Quaranta, secondo le testimonianze di chi vide in quegli anni il suo fantasma, Kirk si trovava a Tir-Nan-Og. Di certo vi si trovava quando i nostri Zagor e Cico lo hanno incontrato all'inizio dell'Ottocento. Già, nello *Zagor Special* del 1999, sceneggiato da chi scrive e disegnato da Marco Torricelli, lo Spirito con la Scure ed il panteon messicano si aggiungono allo stuolo di coloro che nel corso del tempo sono stati "rapiti dalle fate" e che hanno dunque visitato il magico mondo dei Tuatha de Danann. I De Danann, o Sidh, sono l'aristocrazia dei *fairies*: in italiano vengono comunemente chiamati elfi e hanno aspetto leggiadro (anche grazie al cosiddetto "incantesimo di bellezza", il *glamour*). Ma nella dimensione di Tir-Nan-Og vivono anche esseri meno gradevoli e più pericolosi: gli appartenenti alla "Unseelie Court", la Corte Maledetta, come i dispettosi goblin e le "fate solitarie", quali il mostro acquatico Nuckelavee e la Banshee, triste signora della morte. In queste pagine ne vedete alcuni, mentre altri li potrete incontrare, in compagnia di Zagor e Cico, nell'albo speciale "Il principe degli elfi": un modo sicuro per visitare Tir-Nan-Og ed essere certi di poter tornare indietro!

Il goblin Red Cap (disegno inedito di Torricelli).

Zagor & Hercules: gemelli astrali?

di Stefano PIGARONE

La *fan* di Star Trek Layla Valente (in un pezzo apparso sul n. 72 di *Inside Star Trek*, l'equivalente *trekker* del nostro *Darkwood Monitor*) esterna il suo sdegno per il fatto che "DS9", la terza serie televisiva ambientata nell'universo di Star Trek, viene ripetutamente sorpassata negli indici di ascolto americani dal *serial* "Hercules" e dal suo *spin-off* "Xena". "La madre dei cretini è sempre incinta", scrive la Valente. Ma, benché fervida appassionata dell'universo creato da Gene Roddenberry, non possiamo che darle torto: la sua passione *trekkiana* le ha sicuramente offuscato il cervello.

"DS9" è una serie abbastanza interessante, che però si limita a sfruttare il trentennale successo di "Star Trek", senza il fascino della serie classica o di "TNG". "Hercules", invece, ha avuto un impatto quasi rivoluzionario, simile a quello della serie originale di "Star Trek". Ha generato uno *spin-off* "Xena", incentrato sulle avventure dell'omonima principessa guerriera, che è una sorta di "Hercules" al femminile, ma meno "solare".

E, sull'onda del suo successo, sono nati molti *serial* fotocopia, come "Sinbad" (con protagonista il *lovebox* personaggio di "Le mille e una notte"), "Tarzan" (in cui l'immortale eroe della giungla viene riproposto in avventure più fedeli ai romanzi originali del suo creatore Burroughs) e "Conan" (cioè il personaggio howardiano, raggiunge la televisione, l'unico *medio* che ancora mancava al grande barbaro).

Ma qual è il motivo del successo di "Hercules"? Sam Raimi e Robert Tapert, i produttori esecutivi, hanno saputo rileggere magnificamente gli stilemi dei *peplum movies* o "sandaloni" degli anni Cinquanta e Sessanta in chiave postmoderna. "Hercules" è il classico eroe palestrato in *stile peplum*, ma è anche una sorta di *cowboy* solitario, che va *on the road* a solare i torti. Una specie di Clint Eastwood, insomma. E non è un caso che Sergio Leone (nobile fondatore del genere che in breve sarebbe diventato famoso come "spaghetti-western") abbia iniziato la sua carriera registica girando proprio dei *peplum* (ad esempio "Il Colosso di Rodi").

Ma che cos'erano i *peplum-movies*? Erano pellicole ambientate nell'antichità classica (greca o romana), che avevano per protagonisti eroi mitologici (come Ercole o Perseo), o personaggi creati per l'occasione (un caso famoso è Maciste, i cui primi film - girati all'inizio del secolo - possono considerarsi antesignani di questo genere). Ma - si badi - un'antichità riletta in chiave avventurosa-favolistica e non storico-archeologica.

"Hercules" ha come protagonista il semidio greco Ercole (nell'adattamento italiano si è preferito lasciare inalterato il nome inglese - e latino - del personaggio, in effetti ben più suggestivo), che, con l'amico Iolao e con il trafficone Salmoneo, affronta malvagi stregoni, tirannici sovrani, mostri orrendi e, soprattutto, la perfida matrigna Giunone, che tenta continuamente di ucciderlo ("Hercules" è infatti il frutto di una relazione adulterina di Giove). Tuttavia, le sue avventure non sono ambientate nella vera antichità classica, ma in un universo ricreato e reinterpretato, una sorta di Medio Evo *fantasy* postmoderno.

Nell'universo di "Hercules" tutto può accadere: ci sono i mostri classici come l'Idra, le *minotaur epics*, la mitica Atlantide, nonché venditori di pseudo-*hamburger* e deità umanissime (*gute troppo*), come ad esempio il dio degli inferi Plutone, che è una sorta di *dark lover* ante litteram. E le donne non sono più soltanto dei begli oggettini da salvare (come nei *peplum* canonici), ma sono coraggiose e grintose anche più degli uomini, proprio come l'invincibile Xena: la rivoluzione femminista evidentemente ha lasciato il segno pure nel mondo di Hercules!

La serie, però, non è solo un avvincente gioco postmoderno, ricco di ironia e di effetti speciali. In "Hercules" si respira anche un autentico *sense of wonder*, un ritorno alla magia della Grande Avventura, che ha colpito i telespettatori, ormai abituati a prodotti sempre amari.

Xena, la principessa guerriera del *serial* "Hercules" interpretata da Lucy Lawless.

Gli episodi affrontano anche temi non facili, come l'amicizia e l'accettazione del diverso (i centauri ne sono l'esemplificazione più diretta), in maniera piuttosto sincera e convincente, lontana dall'ipocrisia del *politically correct* dei vari "Baywatch" (che si reggono solamente sulle copiose forme delle bagnine siliconate...).

Forse abbiamo esaltato troppo questo *serial*, che, comunque, è a suo modo interessante ed ha - a nostro avviso - molti punti in contatto con lo Zagor tolkieniano. Entrambi i personaggi hanno una missione da compiere: combattere le ingiustizie ed aiutare gli oppressi. In entrambe le serie c'è una forte dose di ironia e di umorismo (Salmoneo e Cico non sono poi personaggi molto diversi tra loro, mentre Iolao può essere assimilato a Tonka). Molto simile, inoltre, è il loro approccio narrativo: il mondo di Zagor (e, specialmente, dell'eroe tolkieniano) è solo marginalmente western; in realtà è un universo multiforme in cui si incontrano vampiri, extraterrestri, lupi mannari e così via, come in una sorta di sogno dell'immaginario avventuroso (fumettistico e no). Analogamente il mondo di Hercules, che, come abbiamo visto, ha solo sottili legami con l'antichità classica e la Storia in senso stretto.

Zagor, poi, ha sempre affrontato argomenti scottanti come l'integrazione sociale ed il rispetto delle culture "altre" e, più recentemente di Hercules, lo ha fatto in un'epoca in cui non era per niente scontato affermare con convinzione certi valori.

Quindi, almeno sotto un certo punto di vista, i due *characters* possono ben dirsi "gemelli astrali". La differenza è che noi possiamo vedere in televisione le avventure di Hercules, mentre negli States non sono mai state pubblicate le avventure dello Spirito con la Scure. Speriamo che, dopo Dylan Dog, Martin Mystère, Nathan Never e Tex, anche Zagor possa finalmente sbarcare oltreoceano, altrimenti... peggio per loro! ●

Recensioni

a cura di Giampiero BEARDINELLI *e Stefano* PRADONE

Vampyr

di Mauro Boselli
e Raffaele Della Monica
Zenith Gigante nn. 448-450
(*Zagor Gigante* nn. 397-399)
Agosto-Ottobre 1998
282 tavole
Giudizio: ****

Che Mauro Boselli adori i vampiri è arcinoto (lui nega di essere un arcivampiro, ma chi ci crede!). Ha ideato con Maurizio Colombo l'imminente serie di *Dampyr* e ha scritto questa storia di Zagor nella quale ritorna il barone vampiro Rakosi e in cui il supervisore dello Spirito con la Scure esibisce la sua notevole cultura vampirica. Esordiscono infatti nell'universo zagoriano i *farkasfalvi*, non-morti che possono assumere l'aspetto di lupi mannari e che sono al servizio della bella vampira Ylenia, che ha vampirizzato il fidanzato di Frida (il grande amore dell'eroe di Darkwood), Manfred, costringendo la nobildonna a tornare in America e a rivedere Zagor, del quale è ancora innamorata (ricambiata). Alla partita si uniscono anche il colonnello Korasi, discendente di Rakosi (Korasi è l'anagramma di Rakosi), il suo amico ricco Sumish Pasha e Janos, l'amico di Manfred. Lo scontro finale ha luogo nella città fantasma di Blacktown, in cui si è rifugiato Rakosi. Comunque, Ylenia sopravvive e, probabilmente, anche Rakosi. Zagor e Frida debbono lasciarsi, ma la fiamma si è riaccesa.
Della Monica ci regala tavole di grande impatto (eccezionali le sequenze oniriche di Frida) e caratterizza al meglio il variopinto *cast* dei personaggi. Il suo Rakosi non è ispirato a quello di Ferri (un mix fra Christopher Lee e Zagor), ma ricorda piuttosto il Dracula disegnato da Gene Colan per la Marvel. Forse non tutte le tavole sono allo stesso livello, ma non siamo per nulla d'accordo con Daniele Alfonso del sito telematico "uBC", il quale ha fortemente criticato il disegnatore (autore, a nostro avviso, di un'ottima *performance*). Invece, il punto (relativamente) debole della storia sono stavolta i testi di Boselli, che ha messo troppa carne al fuoco, troppi personaggi con scopi parzialmente convergenti (sia Ylenia che Korasi odiano Rakosi, sia pure per motivi diversi). Insomma, Boselli ha avuto come sempre delle buone idee ma, in questo caso, non le ha sviluppate troppo bene. È incorretto, poi, vedere Zagor innamorato, anche se è una novità interessante, che lo rende più umano. Lascia parzialmente perplessi, inoltre, la natura "ibrida" dell'avversario: i vampiri sono sì colti e aristocratici come il Lord Ruthven di Polidori, il Conte Dracula di Stoker o il Lestat di Ann Rice (che assomiglia molto al non-morto della canzone di Sting "Moon Over Bourbon Street"), nutrivia le atmosfere non sono per nulla "gotiche". I vampiri combattono a viso aperto con gli umani, sono esseri concreti, non creature della notte, un po' come i vampiri dei film "Dal tramonto all'alba" di Robert Rodriguez e dell'adattamento cinematografico, firmato da John Carpenter, di "Vampires", coinvolgente romanzo di John Steakley. Il finale è infatti la parte più debole della storia: il duello fra Zagor e Rakosi è piuttosto confuso ed affrettato e non c'è nemmeno lo spazio per una *splash-page* di Della Monica. Il bacio d'addio fra Zagor e Frida, infine (il primo bacio fra i due dopo quasi un quarto di secolo!), avviene in un "fuori scena" e viene rivelato nella lettera che Zagor legge nelle ultime due pagine (spedirete abbastanza efficace, ma sarebbe stato meglio se si fossero salutati in "presa diretta"). Sarebbe stato opportuno aggiungere otto o sedici pagine all'albo, come talvolta succedeva quando le storie erano scritte da Nolitta e come tuttora avviene in Nathan Never. Tuttavia, le attuali storie zagoriane vanno lette nel contesto della *continuity* (basti pensare a "Vendetta vudù", che ha posto le basi per storie come "La paura corre sul fiume", "Il terrore dal mare" e per un ciclo ancora inedito che porterà una nuova trasferta di Zagor fino in Africa) e, da questo punto di vista, "Vampyr" è una storia importantissima: fa ritornare Frida, il grande amore di Zagor, introduce nella serie il colonnello Korasi parente di Rakosi, il fidanzato di Frida Manfred e la bella vampira Ylenia. Tutti personaggi che sicuramente rivedremo in futuro e che rendono ancora più ricco l'universo zagoriano.

[S. P.]

Il ponte dell'arcobaleno

di Mauro Boselli e Gallieno Ferri
Zenith Gigante n. 451
(*Zagor Gigante* n. 400)
Novembre 1998
94 tavole
Giudizio: ******

"Vorremmo che il 1998 non fosse solo l'anno dei mondiali di calcio in Francia, ma anche l'anno di due splendidi albi a

colori bonelliani: Martin Mystère n. 200 e Zagor n. 400". Questa era la chiusa (ho citato a memoria) del mio articolo sugli albi bonelliani a colori "Bonelli in *Technicolor*", uscito su *Dime Press* n. 13 del giugno 1996. A volte i desideri si avverano. Non è questa la sede per parlare del duecentesimo albo di Martin Mystère: basti dire che è una raccolta di simpatici racconti colorati (benissimo) con tecniche diverse. Ma è soltanto un *divertissement* postmoderno. "Il ponte dell'arcobaleno" è invece un racconto di dimensione epica: Boselli, a differenza di Castelli, non ama particolarmente il postmoderno e continua a credere nella Grande Avventura. L'intrigo è ricco di echi mitologici: si narra come sia nato il "ponte dell'arcobaleno" che conduce nel regno dei morti; è stato originato dalla lancia del prode guerriero Arhaska, incapace di accettare la morte, e verrà percorso da Zagor, deciso a scoprire la verità su suo padre (era davvero un massacratore di indiani?). A Darkwood sono infatti arrivati i tre fratelli di Salomon Kinski, insieme ai guerrieri Abenaki. Vogliono vendicare il fratello, ucciso da Zagor, e riescono a far rivoltare i capi indiani contro lo Spirito con la Scure (solo Tonka e Molti Occhi gli rimangono fedeli). Ferito, Zagor riesce a scappare con Molti Occhi. Gli appare il padre e gli dice che lo potrà incontrare superando il "ponte dell'arcobaleno". Con l'aiuto di Molti Occhi e della bellissima strega Jayla lo Spirito con la Scure riesce a raggiungere il regno dei morti, dove incontra vecchi amici (lo sciamano hopi Nuvola, lo stregone dei Tunican Tawas, il custode del monte Nzatani Akoto, il capo dei Seminoles Manetolo) e un vecchio nemico, Mohican Jack (che ha meritato i "pascoli del cielo" per essersi sacrificato a favore della causa indiana). Ovviamente, ci sono anche il suo mentore Wandering Fitzy e suo padre Mike Wilding. Questi, in un commosso dialogo, gli spiega di avere veramente massacrato gli Abenaki, ma di essersene pentito subito. Il padre che Zagor aveva conosciuto era un uomo profondamente diverso dal giovane ufficiale che aveva ordinato la decimazione degli indiani. Lo Spirito con la Scure lo perdona e, tornato dall'aldilà, riesce a sconfiggere i tre Kinski e gli Abenaki, aiutato dalle ombre di Wandering Fitzy (è stato lui, del resto ad uccidere Salomon Kinski, non Zagor) e di Mike Wilding, i suoi due padri. Zagor è tornato il Signore di Darkwood ed è finalmente in pace con se stesso.

Boselli ha scritto, a nostro parere, il più bel numero "centenario" mai pubblicato dalla Bonelli. La storia è infatti epocale: è un *turning point* della saga zagoriana, un vero "punto di svolta". È la logica conclusione di "Zagor racconta...": nel capolavoro di Nolitta e Ferri veniva svelato il passato tormentato di Zagor, passato con il quale l'eroe non si era ancora riconciliato. Adesso, invece, come testimonia l'ultima vignetta (nella quale Zagor appende su di una parete della capanna il ritratto dei genitori che in "Zagor racconta..." teneva invece nascosto in un baule), lo Spirito con la Scure ha fatto pace con il proprio passato, accettando e perdonando il padre (le persone possono cambiare, possono migliorare). E, come in "Zagor racconta...", ai disegni troviamo nuovamente Gallieno Ferri, sempre in forma smagliante. Eccezionali la sequenza "mitologica" iniziale, la *splash-page* con l'apparizione del (falso) demone Shaytan e quella con il ritorno di Zagor dall'aldilà. Ha un fascino fascino il viaggio di Zagor nel regno dei morti, grazie anche agli splendidi colori computerizzati (peccato però che il nome del coloriste non sia indicato): vividi, forti, ricchi di effetti cromatici particolari, adeguati ai vari *setting*. Straordinaria la caratterizzazione grafica dei vari personaggi, anche di quelli non ideati dal maestro ligure.

Tra i numerosi *magic moments* va segnalato l'incontro (a Clear Water, una sorta di "posto soffice" gaimaniano) tra Zagor e sua madre, che canta una vecchia ballata irlandese (Boselli ama approfondire le origini celtiche di Zagor). Come tutti i grandi eroi del Mito (Odisseo, Pwyll, Gilgamesh) Zagor va nell'Ade: sembra morto ma torna in vita, e questo contribuisce ulteriormente a conferirgli una statura epica. Il Signore di Darkwood incontra i morti, come Mosè parla a tu per tu con la divinità (Kiki Marino), è invincibile. È veramente un messaggero degli dei: il titolo di Spirito con la Scure è pienamente meritato. Certo, come ha acutamente notato Angelo Palumbo su *Dime Press* n. 21, c'è qualche piccola pecca: non si capiscono bene le intenzioni dei tre Kinski, Perry non è più solo ufficiale medico ma è il comandante di Forte Pitt. Ma si tratta di errori veniali e non mi sembrano immeritate le sei stellette che qui diamo alla storia. Probabilmente l'episodio mi è piaciuto molto anche perché Boselli ha accolto un mio suggerimento: mi aveva chiesto quali personaggi della saga zagoriana mettere nell'aldilà indiano e, tra gli altri, avevo suggerito Mohican Jack, che era sì stato un nemico di Zagor, ma un nemico *sui generis*. Tra l'altro, lo stesso suggerimento era stato dato da Moreno Burattini (che ha anche proposto il ritorno di Zagor a Clear Water). Inoltre Angelo Palumbo aveva pensato ad un figlio di Salomon Kinski. Boselli ha metabolizzato questi spunti e ha scritto una storia originale nel suo personalissimo stile.

[S. P.]

Cico Paladino

di Moreno Burattini
e Francesco Gamba
Speciale Cico n. 18
Dicembre 1998
128 tavole
Giudizio ★★★★★

Burattini, che con Cicobrando ha arricchito l'albero genealogico del Messicano, si è rifatto ad un poema immortale come "L'Orlando furioso" di Ludovico Ariosto, "rileggendolo" in chiave ironica e grottesca. Nell'"Enciclopedia generale" edita dalla De Agostini, esso viene così analizzato: «La trama è molto complessa: fanno da impalcatura le vicende della guerra tra Carlo Magno e Agramante, condottiero dei Saraceni; su di esse si intrecciano l'amore avventuroso del paladino Orlando

e Angelica e quello di Bradamante e Ruggiero, in una narrazione ricchissima di episodi in cui l'ironia è il mezzo di cui l'Ariosto si serve per equilibrare realtà ed elementi fantastico-soprannaturali». "L'Orlando furioso" viene vivisezionato dallo sceneggiatore attraverso delle *gag* fulminanti che, attraverso lo sberleffo, ridicolizzano ora l'eroismo virile (il Gilfredo che vuol salvare la "sua" Isabella), ora le contrapposizioni violente causate dalle differenze religiose (in questo caso tra Cristiani e Musulmani). L'autore toscano, in questo diciottesimo speciale di Cico, ha realizzato una sceneggiatura pressoché perfetta, dove tutte le *gag* si incastrano in maniera impeccabile l'una all'altra e ci conducono brillantemente sino al finale. L'albo, infatti, possiede un'elegante struttura circolare, anche se è dotato di un umorismo un po' meno viscerale rispetto al precedente "Cico soldato". Di particolare pregio, tra l'altro, è l'omaggio che Burattini & Gamba hanno fatto, a pagina 39, alle storie a fumetti pubblicate nell'anteguerra sull'indimenticabile *Corriere dei Piccoli*, caratterizzate da didascalie in versi di ottonari in rima baciata, una cifra stilistica che venne utilizzata anche in diversi numeri usciti nel periodo successivo.
Francesco Gamba ha supportato con un ottimo lavoro grafico i testi di Burattini. Il disegnatore ha curato con pignoleria ogni vignetta, tratteggiando con dovizia di particolari sia i pregevoli arredamenti delle abitazioni dell'epoca sia gli abiti e le armature dei combattenti in campo. Inoltre, ha donato alle sue figure una trascinante *vis* comica (il cavaliere Gilfredo, il mago Rambaldo e sua moglie Abelarda, il capo dei Saraceni Alì El Geadass e, in particolare, il Cicobrando trasformato, a causa di un sortilegio, in un ranocchio parlante e buffino) e, infine, ha conferito ai numerosi mostri e draghi una delizante tridimensionalità.
Il disegno in copertina di Gallieno Ferri è un perfetto esempio di "realismo grottesco".

[G. B.]

Paura sull'Alta Sierra

di Stefano Marzorati
e Roberto D'Arcangelo
Zenith Gigante nn. 452-453
(*Zagor Gigante* nn. 401-402)
Dicembre 1998 - Gennaio 1999
188 tavole
Giudizio: ***1/2

Dopo il giro di boa del numero quattrocento, assistiamo a un doppio debutto sulle pagine di *Zagor Gigante*. Marzorati, redattore e responsabile dell'Ufficio Stampa della Sergio Bonelli Editore, nonché attuale sceneggiatore di Mister No, alla tastiera del *computer* e D'Arcangelo ai pennelli. Marzorati, per scrivere il suo primo racconto zagoriano, sceglie come argomento l'affascinante mondo dei *trapper*, da lui ottimamente sviscerato in occasione della realizzazione del libretto allegato allo *Zagor Special* n. 1 (1988). Un *serial killer* massacra i mountain men nella zona di Fort Bridger e Doc Lester chiede aiuto a Zagor e Cico. Le prime sessanta pagine di *Zagor Gigante* n. 401 sono contraddistinte da un'eccessiva verbosità e da un ritmo molto lento; una scelta narrativa che però ha permesso a Marzorati di approfondire i rapporti interpersonali tra i personaggi. Il resto del racconto, invece, è molto più dinamico e ricco di tensione: lo sceneggiatore, infatti, si sofferma a mostrarci tutta una serie di cruentissimi scontri. E nelle sequenze dove vengono uccisi alcuni indiani (pagg. 64-68 dell'albo n. 401) ha citato il film capolavoro di Pollack "Jeremiah Johnson", con Robert Redford, più celebre nel nostro Paese con il titolo di "Corvo Rosso non avrai il mio scalpo". Successivamente, irrompono nella battaglia anche gli abitanti di Golgotha (nome aramaico del Calvario), guidati dal crudele e sadico integralista Eldon Jarret, il quale si è arrogato il diritto di disporre della vita degli uomini e delle donne che abitano nella città. Una storia in cui aleggia lo spettro malefico del fanatismo religioso, causa di morte e distruzione in diverse zone del Mondo, basti ricordare il fondamentalismo islamico in Algeria o quello cattolico-protestante nell'Irlanda del Nord. Nella feroce determinazione di Caleb (l'omicida seriale), che riesce infine nell'intento di vendicarsi di Jarret, il suo spietato persecutore, scorgiamo un disegno biblico e apocalittico. Lo sceneggiatore, inoltre, introduce l'interessante figura di Joanna Ashley, una donna decisa e risoluta, alla quale D'Arcangelo dona una bellezza austera. Buona la caratterizzazione di Zagor: anche se all'inizio lo vediamo in eccessiva difficoltà contro un lupo (l'eroe viene addirittura aiutato da Doc), successivamente recupera l'abituale grinta e carisma. Il "suo" Cico, nell'economia del racconto, è reattivo e presente.
D'Arcangelo, per concludere, si è rivelato particolarmente abile nell'interpretazione psicologica dei personaggi. Nel suo disegno troviamo accenni allo stile di Milazzo, che ha saputo però trasmutare in una sintesi discretamente personale. I suoi scorci paesaggistici, qui maestosamente invernali, possiedono una notevole veridicità e non lasciano spazio alla poesia, del resto inutile in un'avventura cupa e opprimente come questa. Zagor, Cico e Doc sono dipinti dal *penciler* in maniera splendida.

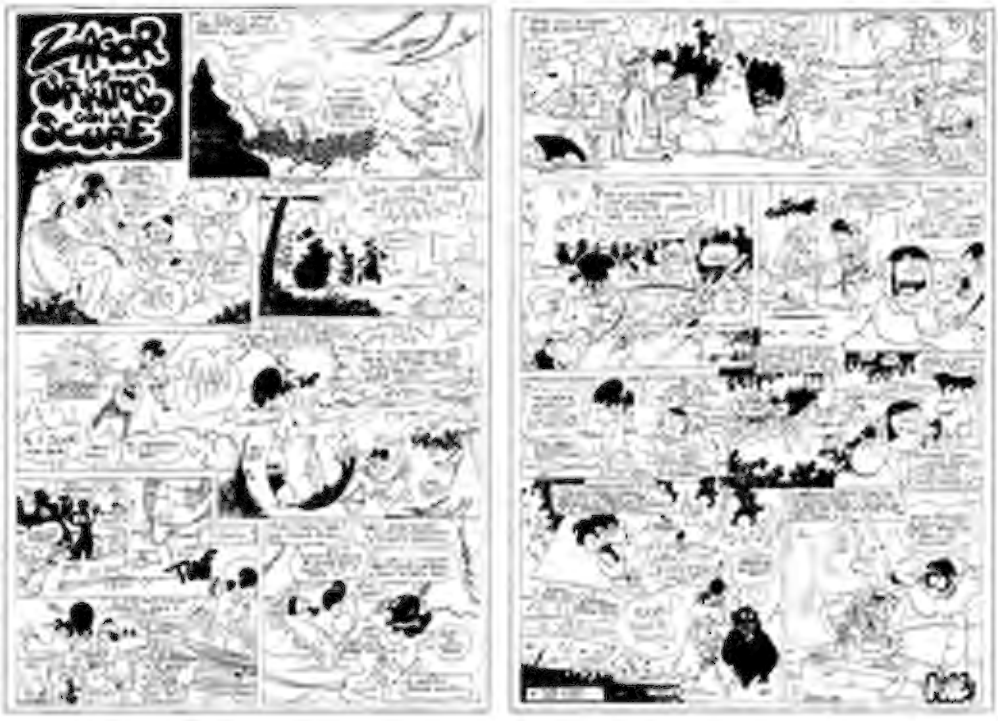
[G. B.]

* = Scarso	**** = Buono
** = Mediocre	***** = Ottimo
*** = Sufficiente	****** = Capolavoro

Zagoriana

a cura di Giuseppe POLLICELLI

Su *Darkwood Monitor* n. 3, all'interno della rubrica "Zagor News", Daniele Bevilacqua ha segnalato l'esistenza di una parodia zagoriana realizzata da Stefano Nocilli ed edita dalla Zero Press di Catanzaro. Ebbene, qualche tempo fa, precisamente nel novembre del 1992, una *fanzine* romana dalla vita piuttosto breve, *Zeus*, ospitò sulle pagine del proprio primo numero una rivisitazione in chiave umoristica dello Spirito con la Scure presumibilmente sconosciuta ai più. Ne era autore, sia per i testi che per i disegni, un allora giovanissimo Francesco Artibani (attuale sceneggiatore di punta della Walt Disney Company Italia e della casa editrice Macchia Nera), che ribattezzò il Signore di Darkwood lo "Spiritoso con la Scure". Nella parodia artibaniana Zagor e Cico combinano tanti di quei guai da essere costretti ad emigrare da Darkwood e a trasferirsi in una grande città dove, per non farsi riconoscere, decidono di vestire i panni sicuramente non che di Batman e Robin.



La parodia zagoriana firmata da Francesco Artibani e pubblicata dalla fanzine *Zeus* nel 1992.

A proposito di supereroi, è notorio come questi ultimi siano spesso diventati protagonisti di videogiochi, sorte toccata meno spesso, purtroppo, ai personaggi della scuderia bonelliana. Anche al nostro Zagor è tuttavia capitato di vivere una "avventura di silicio"; alla fine del 1987, difatti, l'etichetta Systems gli dedicò un videogame per "Commodore 64". Il gioco era ispirato all'episodio "La fortezza di Smirnoff" e prevedeva che lo Spirito con la Scure si addentrasse all'interno di un labirinto per recuperare una preziosa formula caduta nelle mani del temibile conte russo. Il *videogame* rientra nella categoria degli *adventure*, ossia quei giochi basati non sulla prontezza di riflessi ma sull'intuito e sulle capacità investigative del giocatore, che

La copertina del libretto delle istruzioni del videogioco di Zagor edito dalla Systems.

L'album di figurine che l'editrice Solaris dedicò allo Spirito con la Scure nel 1978.

Il raccoglitore delle "Cartoline di Zagor" pubblicate da Lo Vecchio.

deve guidare il protagonista digitando sulla tastiera le istruzioni che desidera impartirgli. Particolare interessante, alla cassetta e al dischetto contenenti il videogioco dello Spirito con la Scure era abbinato un libriccino di dodici pagine costituito, tra l'altro, da un'inedita copertina di Gallieno Ferri e da succinte schede sul Signore di Darkwood ed i suoi creatori.

Dall'elettronica torniamo alla nostra amata carta per parlare di uno dei pezzi più ricercati dai collezionisti di cose zagoriane: l'*album* dello Spirito con la Scure, particolarmente ambito, com'è ovvio, soprattutto se completo di tutte le figurine. Pubblicato nel 1978 dalla "misteriosa" editrice Solaris di Milano, l'*album* – che ebbe una circolazione piuttosto scarsa – consta di 32 pagine per complessive 320 figurine a colori. Di grande formato, esso è ulteriormente impreziosito da una magnifica doppia copertina di Ferri (la vedete riprodotta nella pagina precedente in tutto il suo splendore) e da tre *splash pages* (sempre firmate da Ferri) in cui compaiono alcuni dei personaggi e delle ambientazioni più ricorrenti nella saga zagoriana.

Dopo le figurine è la volta delle cartoline: ben quindici, infatti, sono quelle che la casa editrice Lo Vecchio di Genova ha dedicato, nel 1989, ad alcune tra le più belle copertine della collana *Zenith Gigante* (ricordiamo, fra le altre, quelle degli albi "La casa del terrore", "Zagor contro il vampiro" e "Odissea americana"). Raccolte in un astuccio effigiante la storica *cover* di *Zenith Gigante* n. 52 (ossia *Zagor Gigante* n. 1), "Le cartoline di Zagor", inserite dalla Lo Vecchio nella "Collana Immaginario", costituiscono un *must* per ogni zagoriano che si rispetti.

Tra gli oggetti più concupiti dai *fans* dei personaggi bonelliani figurano certamente gli articoli prodotti in occasione di mostre ed eventi culturali. Nel 1995, ad esempio, nei giorni dal 21 al 30 del mese di luglio, si tenne presso il Palazzo Comunale di Recco, in provincia di Genova, una manifestazione dal titolo "Zagor: un fumetto che nasce a Recco. Mostra sul personaggio di Gallieno Ferri e Sergio Bonelli". Per l'occasione vennero realizzati un *depliant* e tre "amine" ed un bel *poster* raffiguranti entrambi una suggestiva illustrazione a colori di Ferri in cui si vedono Zagor e Cico navigare, a bordo di una Canoa, sul Portofino, fiume che attraversa la cittadina ligure. Il medesimo disegno è stato inoltre utilizzato, non sappiamo se da un'azienda o da un semplice commerciante, per ricavarne una *t-shirt*: chi fosse interessato ad acquistarla può mettersi in contatto con Luigi Ballarin, Via Giovanni da Verrazzano n. 83 - 30019 Sottomarina (VE); telefono: 041/4967350.

Il *depliant* della mostra sul Signore di Darkwood ospitata a Recco nel 1995.

A conclusione della nostra carrellata vi mostriamo, grazie ai soci Marco Gaboardi di Casalpusterlengo, Lucio Zagallo di Padova, Dominique Yvon di Saint Pierre des Corps, Gianluca Amodeo di Abbiategrasso e Gianluca Zaccarelli di Firenze, che ce ne hanno gentilmente inviata una copia, gli altri tre esemplari dei "Calcarelli" editi tra il 1977 ed il 1978 dalla Interpress Italia S.r.l. (il primo, quello con Zagor e Tiran, lo abbiamo riprodotto su *Darkwood Monitor* n. 5), nei quali, come si vede, lo Spirito con la Scure è rispettivamente contrapposto al temibile Bela Rakosi, affiancato dall'inseparabile Cico e volteggiante su di una liana. ●

Tre dei quattro "Calcarelli" di Zagor prodotti dalla Interpress Italia S.r.l. tra il 1977 ed il 1978.

Le mura di Jericho (quinta ed ultima parte)

di Moreno BURATTINI, *con illustrazioni di Massimo* PESCE

Riassunto delle puntate precedenti

A Jericho, città di frontiera, arrivano Buzz Dutch e Wes Grove, due bounty killer sulle tracce del medesimo uomo. Il ricercato è Percival March, accusato di furto. Anziché al fuggitivo, però, Grove tende un agguato al collega e lo uccide, facendo ricadere la colpa sulla testa di March: così liberatosi di un rivale e fatto aumentare la taglia sul ricercato, che lui fortunato ha catturato e tiene prigioniero in una gabbia. Due pellerossa Sauk, però, trovano Percival e lo liberano. Grove si rivolge agli indiani e poi va alla ricerca del fuggiasco. Alcuni giorni dopo Zagor e lo sceriffo di Jericho, Samuel Reilly, trovano il cadavere sfregiato di Grove. Il bounty killer, infatti, ha raggiunto March, i due hanno lottato finendo entrambi in un burrone sotto gli occhi della moglie del ricercato, Rhoda, e dei suoi due figli. Vinto hanno ucciso Percival cercando forse nella caduta l'uomo ha perso del tutto la memoria. Lo attacca del pensiero che avrebbe non dovuto lasciare vivo allo sconosciuto, Zagor si reca al villaggio dei Sauk, per indagare sulle parole riferite dall'uomo nel suo delirio. Che fanno appunto riferimento a una grotta, un pellerossa e dei pellerossa.

3. Il giorno del giudizio

L'aula del processo era stata ricavata nel saloon di Jericho. La stessa dove Burt era corso a far sedare la gita dall'uomo a cui dava la caccia. Dove Zagor gli aveva dato mal lezione, gettandolo fuori sulla polvere. Dove Grove aveva osservato la scena in silenzio, da un angolo buio. Adesso i tavoli che ingombravano la sala erano stati spostati e ammassati proprio in quell'angolo, mentre due che erano serviti al giudice Sansom per appoggiarvi sopra le carte da esaminare e allo sceriffo Reilly per tenervi dietro Percival March, seduto e ammanettato. Nel mentre al locale erano state disposte le sedie per il pubblico e su tutte si era seduto qualcuno, anzi, in molti avevano dovuto restare in piedi. In una cittadina di frontiera come Jericho non capitavano molte occasioni di divertimento, e un processo giudiziario uno spettacolo da non perdere. Soprattutto un processo per omicidio destinato a concludersi, c'era da scommettere, con la condanna a morte dell'imputato. L'impiccagione che sarebbe seguita di lì a un giorno avrebbe garantito uno spettacolo ancora più divertente, e probabilmente ci sarebbero stati ancora più spettatori. Adesso però, il giudice non era seduto dietro il suo tavolo, e alcune sedie erano vuote, lasciate libere dagli occupanti andati a sgranchirsi le gambe e a sciacquarsi la bocca al banco del bar. La giuria era riunita in sala di consiglio, se così si poteva chiamare il magazzino sul retro dove si erano chiusi in dieci persone, scelte dal giudice e dallo sceriffo fra i cittadini di Jericho che potevano dare maggiori garanzie di imparzialità e ragionevolezza. Un'impresa, trovarne dieci.

Percival March, a sedere dietro il tavolo dello sceriffo, accanto a Reilly, e aveva il busto inclinato in avanti e la faccia nascosta fra le mani, che gliela sorreggevano puntando i gomiti sul ripiano. La testa dell'uomo era ancora fasciata per le ferite che si era procurato nella caduta, quella per cui aveva perso la memoria. Rhoda March le sedeva accanto dall'altro lato, e gli parlava sottovoce, cercando di riconfortarlo.

– Andrà bene, Percy... vedrai! –

– Non hai visto le facce che avevano i giurati, quando si sono ritirati in consiglio? Mi avrebbero impiccato con le loro mani, se avessero potuto! – sibilò Francis – E poi... io stesso non so che cosa pensare... se non ci fossi tu a sostenere il contrario penserei di averlo ucciso davvero, quel Burt! –

– Non hai potuto difenderti solo perché non ricordi nulla... dovranno pur tener conto di questo! Non possono impiccarti prima che tu abbia recuperato la memoria, e ovviamente la tua versione dei fatti, Percy! –

– Potrebbe e lo faranno, Rhoda... sono convinto che lo stia progettando! –

– E come! Non vedono che tu guardi me e i nostri figli come se fossimo degli estranei? Nessuna potrebbe fingere in questo modo! –

– Io non so niente di te e dei ragazzi, Rhoda... vi ho visti la prima volta quando ho riaperto gli occhi dopo la caduta in quel burrone ... però sono convinto di averti accanto a me, adesso. –

Negli occhi dell'uomo stava brillando una lacrima, indecisa se limitarsi a inumidire le ciglia o scivolare silenziosa lungo le guance.

Rhoda gli strinse il braccio, e gli sussurrò:

– Anche se i giurati si dichiarassero colpevole e il giudice ti condannasse a morte, c'è sempre una speranza..., Zagor! –

– Mi hai parlato di lui... ma non so chi sia... né che cosa possa fare per me! –

– L'aiuto per le indagini. In cerca dei Sauk che ti hai tramortito mentre deliravi... scoprirà qual che è successo e troverà il tempo per salvarti, vedrai! –

Sam Reilly, lo sceriffo, era seduto in silenzio ad ascoltare la conversazione, e qui sospirò. Anche a lui sarebbe piaciuto sapere che fine aveva fatto Zagor. E di vicuro sarebbe piaciuto anche Gus, il mezzosangue che lo stava aspettando con impazienza fuori del saloon, seduto a guardare verso le montagne in attesa di veder ritornare.

In quel momento la porta del retrobottega si aprì, e i giurati se ne fecero capolino. Un brusio percorse la sala. Il pubblico si affrettò a riprendere posto sulle sedie, o a guadagnare posizioni davanti agli altri. Il giudice, che era salito in casa stanza al

«Lo sceriffo aprì la porta della cella e fece portare fuori Percival, legato ai polsi, verso la forca che lo attendeva in fondo alla Main Street...».

pizzo di sopra la stretta del verdetto, richiamato con due colpi di tacco sulla porta da Seth Kolbe, il banditore, si affrettò a scendere le scale e a raggiungere il suo tavolo. Solo quando fu seduto al suo posto, i giurati ripresero la loro posizione e gli si schierarono sulla destra, davanti alle sedie che avevano occupate. Percival March – ridotta la testa, guardava impossibile davanti a sé. Reilly però notò che le mani gli tremavano e aveva le tempie imperlate di sudore freddo. Rhoda era tornata a sedere fra il pubblico, in prima fila. Samson batté due colpi di martello sul tavolo, soffocando il brusio della sala. Poi si rivolse alla giuria:

- I giurati hanno raggiunto un verdetto unanime? -

Il presidente della giuria era il doc di Jericho. Si schiarì la voce prima di rispondere.

- Sì, vostro onore. –

- Dichiarate l'imputato innocente o colpevole? -

Di nuovo una schiarita di voci.

- Colpevole, vostro onore. -

Dentro la loggia più grande del villaggio indiano, Zagor era seduto a gambe incrociate davanti a un pellerossa dal volto rugoso e abbronzato, con addosso un mantello di pelle di cervo e sul petto un collare di lontra intarsiato da una collana di artigli d'orso. In testa, un sorprendente pitanaro. In mano, una lunga pipa che emanava un fumo acre. Il capo Sauk aveva cominciato a fumare subito dopo aver accolto lo Spirito con la Scure nel suo wigwam, e gliel aveva offerto una boccata né a Zagor né agli altri guaggenoni della tribù radunati con lui. Al fumo della pipa si aggiungeva quello di un fuoco di braci su cui bolliva un liquido dal colore indefinito, un infuso di erbe aromatiche che tenevano tutti i presenti avvolti in un vapore umido in una piccola cupola di legno. Sia per l'affollamento che per il fumo, l'aria all'interno della capanna era irrespirabile. Zagor ci era abituato, ma non molti bianchi avrebbero potuto resistervi per più di pochi minuti filati.

- Dunque quando i Sauk hanno trovato i corpi dei due guerrieri, uno di loro era ancora vivo? – chiese lo Spirito con la Scure per essere sicuro di aver ben compreso quello che Kyyo Kaga gli aveva appena detto. Per lui il problema non era tanto capire le lingue e i dialetti indiani, quanto decifrare ciò che il saliscendi dei Sauk aveva borbottato senza togliersi la pipa di bocca. Kyyo Kaga annuì con la testa, e proseguì:

- Il più giovane, Hakowalo, era stato ferito al petto… Il più anziano invece, colpito alla testa, era già morto. Ma anche Hakowalo non è vissuto a lungo, dopo che i fabbricanti riportato al villaggio. -

- Siete riusciti a parlargli? -

- Ha potuto dire solo poche parole. -

- Ha nominato chi lo ha ucciso? -

- Sì. Un uomo bianco, dalla folta barba. Per questo i Sauk hanno cercato la vendetta scatenando sul sentiero di guerra contro i visi pallidi. -

- E per questo avete attaccato me? -

- Chi ci ha attaccato non ci aveva riconosciuti. Il nome dello Spirito con la Scure è ripetuto dai Sauk. -

- Perché l'uomo bianco con la folta barba ha ucciso due dei tuoi popoli? -

- I due erano usciti a caccia. Hanno trovato una ginnia in cui a volte si rifugiano gli orsi. Sono entrati a controllare se ce ne fossero. Ci hanno trovato un bianco legato, prigioniero. L'uomo ha chiesto loro di essere liberato. Loro lo hanno fatto, e il bianco si è allontanato. -

- Hakowalo ha descritto il bianco trovato prigioniero? -

- Ha detto solo che aveva una lunga barba anche lui. -

- Ma non era lo stesso che poi ha ucciso Hakowalo e il suo compagno. -

- No… Ho fatto anch'io questa domanda. Erano due uomini diversi. -

- Per che cosa è successo? -

- Il prigioniero se ne è andato… poco dopo è spuntato l'altro, che si è preso con i Sauk per averlo liberato. -

- Dunque chi ha ucciso i Sauk era lo stesso che ha imprigionato l'altro bianco nella ginnia. -

- E' così… un grosso rischiaglio, che ha sfogato la sua rabbia contro di voi! -

Zagor sospirò. La storia si era fatta più chiara. Ma c'era ancora qualcosa che non tornava. In ogni caso, aveva elementi per impedire che Percival March fosse impiccato. Forse Bane non l'aveva ucciso lui.

A Jericho le condanne venivano eseguite il giorno dopo la sentenza. Era una tradizione che Sam Reilly aveva condiviso quando era stato sceriffo, e non aveva mai trovato nessuna valida ragione per imporre alla cittadinanza un cambiamento. Nel suo ufficio c'era solo una sedia, e sarebbe stato inutile tenere occupata per troppo tempo. Il giudice pensò che avrebbe potuto approfittare del condannato per un colloquio. Meglio sapere subito il pensiero di un cittadino che al mezzo ambulante. Con gli anni, la gente aveva finito per affezionarsi a questa consuetudine, che era diventata una piccola festa. Se la condanna era alla galera, il giorno dopo la sentenza il suo palcoscenico partiva verso la destinazione stabilita dal giudice. Se era al capestro, tempo mediamente un e il tipo penzolava dalla forca. Reilly non avrebbe potuto imporre un'eccezione alla regola senza rischiare la sedia. A dire il vero, questa volta gli sarebbe piaciuto rimandare. Non perché non fosse convinto che March meritasse la forca. Distrutto, rimpiangeva le lacrime della moglie, aveva uccise Bane e Gascoyne. Però Zagor non era ancora tornato e non gli piaceva l'idea che restasse a cose fatte. Valutò per un po' l'opportunità di spiegare alla cittadinanza che si doveva aspettare. Poi si convinse che non gli conveniva. Non per un caso come quello, dove i dubbi sulla colpevolezza del condannato erano pari a zero. E dove la posta sarebbe potuto dire se l'orribile detto che Reilly indagava solo per fare un piacere a un suo amico. O perché si era lasciato commuovere dal pianto di una moglie e dei suoi figli. Perciò lo sceriffo affrontò petto Cico, che stava la testa senza ritrattare alcunché, poi Rhoda March, che tentava la faccia fra le mani tremolio e singhiozzare. Quindi aprì la porta della cella e fece portare fuori Percival, legato ai polsi, verso la forca che li attendeva in fondo alla Main Street.

Zagor cavalcava spingendo il cavallo al galoppo, al massimo dell'andatura. Era riuscito a convincere i Sauk che Wes Gascoyne, l'assassino dei due pellerossa, aveva già pagato con la vita il suo delitto. Avendo rifocillato in fondo a un fiumone, Kyyo Kaga aveva convenuto con lui che se i suoi guerrieri avessero ucciso per vendetta altri bianchi, avrebbero colpito solo vittime innocenti, che a loro volta avrebbero richiamato sul Sauk la vendetta di altri bianchi, in una spirale di violenza di cui non era possibile immaginare l'ampiezza. Lo Spirito con la Scure aveva dovuto il villaggio perché la neve cadeva incessante sulle montagne, e il mattino successivo si era rimesso subito in viaggio. Adesso era quasi in vista di Jericho. Si apprestava di seduttore le tracce da un momento all'altro. Continuava a rimuginare su tutta la vicenda. Percival March era innocente, non c'era dubbi. I dubbi erano restavano su un altro particolare… qualcosa che Zagor non riusciva a spiegare.

Il condannato non gridava, mentre gli stringevano il capestro attorno al collo. Altri lo facevano, scalciavano, si dimenavano come ossessi, dovevano essere legati e trattenuti come cavalli imbizzarriti. Percival March giungeva in silenzio. A gridare era Rhoda, in prima fila, davanti alla folla radunata per lo spettacolo. Cico la teneva per un braccio, cercando di trattenerla.

- Non potete… non potete impiccare un uomo senza processo! …Non prima che si sia accertato che io sono sua moglie… che abbiamo due bambini! …Non potete ucciderlo se prima non ci ha baciato e abbracciato! -

Sam Reilly sospirava. Il quanto, pregando che tutta finisse nel più breve tempo possibile, confortato solo dal pensiero che almeno i due ragazzi erano rimasti in albergo e non avrebbero assistito all'esecuzione.

Il boia, vicino che da sempre a Jericho era rimasto dal bocchino della città, prima di infilargli il cappio in testa chiese a March se volesse dire qualcosa. Percival, con gli occhi umidi, fissò Rhoda.

– Non mi ricordo chi sei… – disse, quasi balbettando – …ma ti ringrazio per ciò che hai fatto per me! -

Il boia gli coprì la testa con un piccolo sacco di tela nera.

- Vi prego… fermatelo abbracciare un'ultima volta! – gridò Rhoda

Il boia guardò lo sceriffo, che annuì con un cenno della testa.

Cico lasciò il braccio della donna, che fu subito a salire sul palco dell'esecutore. Rhoda strinse il marito e le sussurrò qualcosa in un orecchio, sotto il cappuccio. Il condannato sembrò sghignazzare. Rhoda, con il volto nascosto fra le mani, scese a sorpresa accanto a Cico e a Reilly. Fu a questo punto che Percival cominciò a dimenarsi e a gridare. Non era ben chiaro che cosa dicesse, con il cappuccio che gli infagottava la testa. Ma nessuno ci fece caso. Tutti i condannati gridano e si dimenano mentre il boia gli stringe il capestro attorno alla gola.

Zagor arrivò al galoppo fra le prime case dell'abitato. Spronava il cavallo a correre come una furia. Adesso aveva capito la verità. L'incredibile verità! Qualcosa di sconvolgente: da quasi impossibile a credere. Non c'era momento per le strade. Fauno tutti al seguito all'esecuzione. Zagor vide la folla radunata intorno alla tragica sagoma della forca, sullo sfondo davanti a lui.

Fermatevi! – gridò. Ma nessuno lo sentì.

Il boia aprì la botola.

La corda si tese. Si udì uno schiocco, come un colpo di frusta.

Era il collo di Percival March che si spezzava.

L'uomo non scalciò neppure. Rimase appeso, immobile, dondolando come un

pendolo.
Rhoda lo fissò impietrita.
La gente cominciò a disperdersi. Zagor poté tendere la fune senza problemi. Arrivò a cavallo accanto a Sam Reilly, a Rhoda e a Cico. Nessuno gli disse niente, lo guardarono scendere di sella senza fare parola. Attorno a loro non c'era nessuno. Il becchino avrebbe portato via il cadavere solo il giorno successivo, e ora stava andando al saloon a bere qualcosa, come la maggior parte degli uomini che si erano radunati attorno al capestro.
Zagor gettò uno sguardo all'impiccato, poi si rivolse a Rhoda.
- Perché l'avete fatto? – chiese.
- Avete capito male? – rispose Rhoda, senza troppa sorpresa.
- Capito che cosa? – Sbottò lo sceriffo aguzzando gli occhi.
- I Sauk mi hanno detto che sia vostro marito che Wes Groove portavano la barba. – disse Zagor, cominciando a fissare Rhoda con aria cupa, ignorando Reilly. – Mi sono chiesto a lungo perché invece l'uomo che ci avete presentato come vostro marito fosse stato rasato con cura. Dobbiamo in prima alla febbre, scuotevo la testa, un difficile periodo imbroccato per dargli da mangiare, ... oppure voi gli avete fatto la barba, Rhoda. Rischiando di fridda, visto che non era in grado di collaborare. Senza attendere che storse maglio, se proprio desideravate tenerlo nascosto che la barba la portava da tempo e mai avrete potuto, spontaneamente, di tagliarla. -
Cico e Reilly si guardarono perplessi.
- Ma che cosa dicono... ? – Balbettò lo sceriffo.
Rhoda abbassò lo sguardo. Zagor continuò:
- C'è una sola spiegazione possibile: l'uomo che avete ritenuto non era vostro marito. Era Wes Groove! -
Cico e Reilly spalancarono gli occhi increduli, come folgorati.
- Per tutti i baffi della mia famiglia! – esclamò il messicano – Ma allora, il cadavere sfracellato in fondo al burrone...?
- Quello era il vero Percival March. – rispose Zagor – Groove l'aveva tenuto prigioniero in una grotta, come avevo sospettato... e come mi hanno confermato i Sauk. Gli indiani lo hanno liberato e lui è tornato dalla famiglia. Ma a questo punto... forse è il caso che continuate voi a raccontare, Rhoda. -
Lì donna alzò la faccia e guardò Zagor. Gli occhi erano arrossati ma non piangeva più.
- Avete ragione, Zagor. – disse, con voce ancora un poco esitante - Percival era tornato da poco, mi aveva raccontato della sua prigionia e di come Groove aveva organizzato un piano per uccidere della moglie di Brass e far salire la taglia sulla sua testa. Poi Groove ci aggredì. Lui e suo cugino. Nel duello sul ciglio del burrone, a sfracellarsi fu proprio Percival. Groove aveva battuto la testa e perso la memoria. Lo soccorsi e lo portai al carro. Non sapevo bene che cosa fare... ma volevo fargliela pagare non appena fosse stato cosciente. Volevo che si rendesse conto che aveva ucciso mio marito e che lo avrei vendicato! Volevo si rendesse conto che stava per morire per mano mia! –
Cico si grattò la testa. Sam Reilly sospirò. Zagor disse:
- Continuate. -
- Da sola non sarei riuscita a recuperare il cadavere di mio marito in fondo al burrone... neppure con l'aiuto dei bambini. Percival tirava leggi, se aveva che qualcuno venisse ad aiutarmi... sapevo che lo sceriffo prima o poi sarebbe venuto. Se volevo uccidere Groove dovevo farlo prima che voi lo vedeste vivo, Reilly. Però Groove delirava e non c'erano segni che l'amnesia stesse per passargli. E io invece volevo che soffrisse. Così mi venne un'idea. Percival e Groove avevano entrambi la barba. La caduta aveva sfracellato i lineamenti di Percival. Mi sono calata sul burrone e ho tagliato a mio marito gli abiti del suo assassino. Sapevo che lo sceriffo aveva visto Groove solo per pochi minuti... probabilmente ricordava come era vestito e che aveva la barba, niente di più. Riconoscendo gli stessi abiti e notando la barba anche sul morto, lo sceriffo avrebbe avuto motivo di dubitare che il morto non fosse il cugino di taglie. -
Lo sceriffo arricciò le labbra come se avesse assaggiato un limone particolarmente aspro.
- È vero... – ammise – La faccia era sfracellata... ho riconosciuto Groove solo per l'abbigliamento e la barba. -
- Nessuno, a Jericho, aveva mai visto Percival di persona. – continuò Rhoda – Sull'orlo di cadere aveva la barba, e se avessi tenuto Groove nascosto lo avrebbe riconosciuto. Lo rivestii con gli abiti di mio marito, e lo rasai. Senza la barba, il suo volto cambiò aspetto. Tutti avrebbero potuto benissimo credere che fosse mio marito. E di fronte alla moglie e ai figli che piangono per lo sconosciuto, perché dubitare che quello fosse il loro caro? -
- I vostri figli erano d'accordo, dunque. – -
- Li ho convinti io, spiegando che era l'unico modo per vendicare il loro papà ed evitare che anch'io finissi sotto processo per omicidio. A uccidere Groove ci avrebbe pensato la legge. Io avrei potuto continuare a occuparmi di loro. E in ogni caso, li ho sempre tenuti lontani dal processo e non hanno assistito neppure all'esecuzione. -
- Avete scommesso sul fatto che Groove non ricuperasse la memoria. -
- Sì. E ho avuto ragione. -
- Speravate anche trovato il modo di far pagare a Groove per il suo complotto senza sporcarvi le mani. – disse lo sceriffo - E Groove è caduto vittima della sua stessa trappola. In fondo, ha pagato per un delitto che ha davvero commesso lui. Avete avuto un sangue freddo davvero straordinario a portare fino in fondo il vostro piano. – Cico aguzzò gli occhi intuendo qualcos'altro, e chiese a Rhoda:
- Allora è questo che gli avete detto in un orecchio, quando lo avete abbracciato sul patibolo? ... Che lui era Wes Groove e non Percival March? -
- Sì... ho fatto quello che avevo in animo di fare fin da quando lo ho soccorso la prima volta... – fargli sapere che stava per morire per mano mia... e che avrebbe pagato con la vita per aver ucciso mio marito! –
- Ecco perché ha cominciato a divincolarsi e gridare mentre gli recitavano il capestro attorno al collo.... mentre prima appariva rassegnato. – Concluse Reilly. Poi lo sceriffo scoprì di nuovo e si rivolse a Zagor.
- E adesso che cosa facciamo? -
Zagor si voltò a fissare il corpo di Groove che penzolava dalla forca.
- Non lo so, sceriffo. Non mi sento di approvare il comportamento di Rhoda. Però è vero che March era innocente e Groove colpevole. -
Rhoda si abbottonò il cappotto che le si era aperto un po'. Poi disse:
- Sono a vostra disposizione, sceriffo. Non fuggirò. Lasciatemi solo andare dai miei figli. Vi attendo in albergo. Verrete a dirmi che cosa avete deciso di fare di me. -
La donna si voltò, e si incamminò verso l'albergo. La strada era quasi deserta. Zagor, Cico e Reilly la guardarono. Nessuno disse niente.
Il vento della sera cominciò a spazzare la Main Street.

Fine

«Zagor cavalcava spingendo il cavallo al galoppo, al massimo dell'andatura...».

Alessandro Chiarolla

Tex e Zagor a confronto

di G. Belardinelli - N. Giorgini - M. Pugnetti

Introduzione

Come ben tutti gli appassionati lettori di Tex e Zagor il 1998 è stato un anno importantissimo per la vita editoriale dei due eroi: il primo ha festeggiato il cinquantesimo compleanno (varie mostre in suo onore sono state organizzate in diverse città d'Italia), il secondo ha raggiunto il prestigioso traguardo del quattrocentesimo numero (uscito lo scorso novembre) della collana *Zagor Gigante*, festeggiato in uno sfavillante *technicolor*. Abbiamo pensato di celebrare l'evento anche su queste pagine, con una serie di interventi che cercheremo di evidenziare e analizzare le differenze - ma anche le eventuali analogie - narrative e caratteriali dei due *characters*, scegliendo precise tipologie di avventure: il passato dei due eroi; i loro acerrimi avversari, Mefisto e Hellingore il problema indiano. Un confronto molto stimolante perché, da sempre, il legame culturale che unisce i lettori dei due più longevi eroi di "Casa Bonelli" è indissolubile e più forte di una mai nascosta rivalità. Oltre a chi scrive queste note, hanno portato il loro contributo Nazzareno Giorgini (autore, insieme al sottoscritto, dell'articolo "Il Tex di Mauro Boselli", in *Dime Press* n. 18, Ed. Glamour International Production, Firenze febbraio 1998, pp. 16-32) e Marco "Pugnetti" (un giovane disegnatore che pubblica fumetti in proprio).

[G.B.]

A proposito di ricordi...

Prima parte

È proprio vero che i casi della vita sono strani, e il ricordo del fantastico non fa certo eccezione alla regola: se nel lontano 1962 Guido Nolitta ebbe bisogno dell'aiuto di Gianluigi Bonelli, ideatore di Tex, per continuare le avventure del suo *Zagor* (sicuramente del testo con irrinunciabili sceneggiature per il *mensile* a partire dal 1975), nel 1994 le sorti dei due più longevi personaggi del fumetto italiano si sono ribaltate dal momento che Mauro Boselli, curatore e sceneggiatore della collana dello Spirito con la Scure, ha mosso anche i primi passi in grande stile nell'universo texiano e in quell'anno ci ha regalato due capolavori come "L'esploratore scomparso" (*Zagor Gigante* nn. 345-348) e "Il passato di Carson" (*Tex Gigante* nn. 407-408). È per me quindi una piacevole sorpresa constatare la vitalità (grazie ai nostri appezzati Boselli e Burattini) di un personaggio che ho amato in gioventù (sia pure subordinandolo a Tex) e che si avvicina ormai al quarantesimo anno di vita editoriale (nel 2001); in effetti mai avrei pensato, qualche anno fa, di poter essere socio di uno "*Zagor* Club" e di potermi trovare a scrivere sulle pagine di una rivista dedicata all'eroe di Darkwood. Il 1998, inoltre, ha presentato delle ricorrenze importanti (come già ricordato da Giampiero Belardinelli) per i due amati personaggi del fumetto bonelliano: i cinquant'anni di Tex e il traguardo del quattrocentesimo numero della serie mensile per Zagor (festeggiato con un albo interamente a colori). È evidente allora che le vite di questi due *characters* si sono da sempre intrecciate, sia per ragioni editoriali, sia per scelte narrative; e tanto più oggi zagoriani e texiani possono andare d'accordo, considerata la contiguità di uno sceneggiatore (Boselli) e anche di un disegnatore (Marcello). È bene comunque ricordare che le origini dei nostri due eroi sono molto diverse, come anche gli elementi caratteriali: Tex nacque quasi in sordina, sfogo inventivo di un grande sceneggiatore, poi vissuto in completa simbiosi con il personaggio, diventato oggi il caso editoriale che conosciamo; *Zagor* invece è nato "a tavolino", frutto della notevole passione per l'avventura, intesa in senso lato, del suo autore, che volle tradurre nella serie anche la predilezione per i toni umoristici e caricaturali, indirizzandosi così a un pubblico meno adulto rispetto a quello del *ranger* per eccellenza. Se abbiamo scelto di analizzare le due storie in cui si rievoca il passato di Zagor e di Tex è perché riteniamo che esse siano particolarmente significative e atte a mettere in luce le differenze stilistiche e narrative dei loro esperti autori.

La storia "Zagor racconta..." apparve nelle edicole italiane per la prima volta il 10 luglio 1969 nel classico formato a striscia e prende avvio dal fortuito ritrovamento di un quadro nella capanna di Zagor, raffigurante il padre e la madre dell'eroe: l'elemento scatenante della narrazione è naturalmente Cico che, dopo aver ritrovato il quadro, vuole sapere di più sui personaggi raffigurati. Interessante mi sembra la frase che pronuncia lo Spirito con la Scure a pagina 12 (*Zagor Gigante* n. 55): "...è una storia di cui non mi piace parlare e che soprattutto cerco sempre di dimenticare"; già da queste parole si comprende che Nolitta ha voluto creare per il suo personaggio un passato doloroso, evocante tristi ricordi, ed a causa del quale l'eroe diventerà il giustiziere di Darkwood (sul modello dei supereroi americani, soprattutto Devil, come hanno messo in luce Angelo Palumbo e Stefano Priarone nel loro *Zagor Index 1-100*, pag. 57). Un avvenimento misterioso del passato che ricorda (*Zagor Gigante* n. 55, pag. 22): l'insorgere del desiderio di vendetta (nuovo sentimento che si appropria del giovane Wilding dopo aver visto massacrare la sua famiglia dagli indiani di Salomon Kinsky, pag. 35): sono gli ingredienti della fase iniziale di questa avventura in *flashback* che trova anche accenti poetici e toccanti ("Il mio piccolo mondo si era dissolto tutto ad un tratto come per incanto ed ora mi sembrava già lontano, quasi irreale come un sogno!" - *Zagor Gigante* n. 55, pag. 39).

Zagor e Tex visti da Carlo Marcello.

Indimenticabile è di certo la figura di "Wandering" Fitzy, ex commerciante di Boston che ha dato l'addio alla società civile per vagabondare nei boschi del Nord-America, simbolo di quel bisogno di fuga dal nostro mondo civilizzato che è un elemento peculiare del creatore di Zagor (basti pensare a Mister No, altro personaggio ideato da Guido Nolitta nel 1975). Fitzy, al quale è stato dedicato lo *Special* n. 7, in cui viene svelato il vero nome del Nostro eroe (Patrick), è colui che addestrerà il giovane Wilding e rappresenta per il futuro Zagor non solo un maestro e una guida per la sopravvivenza nelle foreste del Nord-America, ma anche un ideale punto di riferimento per quanto riguarda la "filosofia" del re di Darkwood: "Poeta... vagabondo... filosofo... cacciatore... e un mucchio di altre cose: in due parole sono un uomo libero, vagante... libero da tutte le convenzioni, le ipocrisie che, al contrario, rendono schiavi gli uomini che amano definirsi civili" (*Zagor Gigante* n. 55, pag. 44). Zagor è debitore, nei confronti di Fitzy, anche di una frase che probabilmente resterà per sempre impressa nella sua memoria e che simpaticamente riassume tutto il dramma psicologico del giovane Wilding: "La giustizia, come la verità, non è mai tutta da una sola parte" (*Zagor Gigante* n. 55, pag. 56); infine, nel momento più angosciante dell'intera esistenza di Zagor (quando egli viene a sapere da Kinsky che suo padre è stato un massacratore di indiani), Fitzy gli salverà anche la vita, portandolo momentaneamente lontano con il pretesto tanto accattivante cercato dal giovane Wilding. Il padre adottivo del futuro Zagor rappresenta una figura interessante anche perché anticipa già nel nome ("Wandering") quel senso del viaggio e del vagabondare che tanta parte avrà nella saga del Nostro eroe, e ciò viene sottolineato anche dallo struggente e drammatico dialogo finale tra Fitzy e Wilding (*Zagor Gigante* n. 56, pag. 1). Dalla sofferenza e dal rimorso nascerà allora nella mente del giovane l'idea di compiere un'opera pacificatrice nell'ambito dei rapporti tra bianchi e indiani, scegliendo come area di azione la foresta di Darkwood; al fianco Spirito con la Scure munca ora solo l'apparato scenografico che ben conosciamo, e a famiglia di attori e saltimbanchi.

MAI SACRIFICATO LE
GIOIE DELLA TUA GIOVANE
ESISTENZA A UN SELVI-
AGGIO DI ODIO CHE TI IM-
PEDISCE DI DARE UN CHI-
SO SENSO ALLA VITA!

Le sagge parole di Wandering Fitzy (da *Zenith Gigante* n. 106).

La seconda parte dell'avventura risulta, a mio parere, meno valida e interessante della prima, poiché Nolitta, dopo aver utilizzato temi drammatici e introspettivi, indulge ora a toni vicini all'umorismo, tipici della commedia avventurosa, nella presentazione dei Sullivan: appaiono bene che questa è una caratteristica dell'autore, che farà la fortuna di Cico, nato proprio per rappresentare l'elemento comico e umoristico all'interno dell'avventura. L'eroe, al suo debutto durante il raduno di primavera dei capi di Darkwood, sembrerebbe quasi che abbia bisogno di "apparire" (attraverso il costume, l'appellativo, il grido di vittoria, i trucchi dei Sullivan), proprio in quanto non riesce ad "essere" ciò che vorrebbe (un eroe sicuro di sé, con un "potere" caratterizzante indiscutibile: quello che in effetti troviamo nella figura di Tex Willer). Nolitta volle quindi creare un personaggio che non fosse un eroe tutto d'un pezzo, ma anticipasse la figura dell'antieroe (certo non in maniera esplicita, poiché il "re di Darkwood" non avrebbe sopportato a lungo questa etichetta), soprattutto attraverso l'introduzione nelle storie dell'elemento comico con Cico (l'anti-Zagor per eccellenza). L'eroe, nella sua prima fase della vita editoriale, ha "sofferto", a mio avviso, per questa intrusione dell'umorismo (chiamo in se n'era ben accorto G. L. Bonelli, che nelle sue avventure aveva cercato di evitare per quanto possibile il *gag* musicato, rafforzando contemporaneamente più grinta e determinazione nell'eroe). Nolitta, dal canto suo, è poi riuscito a creare un'alchimia perfetta tra comico e avventuroso nelle storie che Stefano Piaroni consulenza giustamente la *Golden age* di Zagor (dal n. 84 al n. 138), con capolavori che esemplificano perfettamente lo stile dell'autore (occorre ribadire che Sergio Bonelli supererà l'antinomia di Zagor creando Mister No, nel quale egli stesso riuscirà a immedesimarsi in maniera più convincente e coinvolgente, dando inizio ad un nuovo corso del fumetto avventuroso italiano). Concludo questa parte dell'analisi affermando che attualmente, con il nuovo corso zagoriano inaugurato da Boselli e Barantini, le ambizioni dell'eroe sono state chiarite (perlomeno quelle che infastidivano lettori come il sottoscritto). Il rapporto tra Zagor e Cico è più paritetico, e penso che mai come oggi le potenzialità dello Spirito con la Scure nel mondo dell'avventura siano effettivamente utilizzate (e ciò è sotto gli occhi di tutti gli zagoriani).

Seconda parte

"Il passato di Tex" vide la luce in formato a striscia nel 1966 (precedette quindi di pochi anni "Zagor racconta...") e corrisponde agli albi di *Tex Gigante* nn. 83-85. Con questa storia G. L. Bonelli volle colmare una lacuna, narrando i fatti anteriori alla prima avventura di Tex, "Il lotaro misterioso" (*Tex Gigante* n. 1, "La Mano Rossa"). Veniamo dunque a sapere che l'eroe possedeva un *ranch* per l'allevamento del bestiame a tre miglia da Rock Spring, nel sud del Texas, in cui lavorava insieme al padre, Ken Willer, il fratello Sam e Gunny Bill, superstante della scorta e "maestro d'armi" per il Nostro Tex. Un giorno una banda di ratzziani uccide il padre dell'eroe ed egli lo vendica, perdendo però anche il caro amico Gunny Bill. Poi è la volta del fratello Sam, ucciso dal prepotente Tom Rebo di Calvet City (qui incontriamo il nome del paese in cui si svolge la prima avventura di Tex, e veniamo a sapere che Coffin, colui che insegue Tex nel "Il lotaro misterioso", fa parte della cricca di Rebo); poiché lo sceriffo Steve Mallory è un corrotto, al Nostro eroe non resta che vendicare il fratello alla sua maniera, diventando così un fuorilegge. Nel corso delle avventure Tex diventa anche un abile campione di Rodeo: si guadagna, domandolo, il suo fedele Dynamite, e sconfigge una pericolosa banda di ricattatori che agisce all'interno del Rodeo.

Già da questa succinta trama si evidenziano le caratteristiche dell'eroe e la sua diversità con Zagor: possiamo paragonare Tex a un novello Parsifal a cui il destino ha affidato il compito di lottare contro il Male, prima vendicando i suoi cari e poi diventando la leggenda che conosciamo. In effetti non si comprende come un uomo della sua statura morale abbia potuto restarsene in un *ranch* ad allevare bestiame e l'omicidio del padre ha quindi un effetto scatenante e dirompente, poiché mette in luce tutte le potenzialità dell'eroe; inoltre dà avvio a tutta una serie di ricordolanti imprese attraverso le quali la sua *aura* di giustizia, il suo alto senso civile, la sua determinazione nei confronti di prepotenti, corrotti e malvagi, rappresentano il punto di forza dell'eroe, che, quindi, appare chiaramente, sin dall'inizio, un "predestinato". Tutta la storia, attraverso sequenze più o meno movimentate, è un susseguirsi di drammatico e tensione narrativa: si comprende benissimo che Bonelli *sentiva* mette le sue capacità di sce-

reggiatore al servizio del personaggio, creando quella figura caratteristica che rappresenta già un mito nel West fin dal suo primo incontro con Tex). Anche il disegno di Galep riproduce il tipico abbigliamento (alla Gary Cooper) che l'eroe indossava nelle prime storie e ci aiuta quindi a visualizzare ancora meglio la nascita di una leggenda. Il momento più toccante dell'avventura è dato senz'altro dalla morte di Gunny Bill, che viene sepolto sulla spiaggia deserta del Rio Bravo. Bonelli non indulge al sentimentalismo o alla nostalgia: poche commoventi parole dell'eroe ed egli è pronto a ritrovarsi in corsa con il destino (*Tex Gigante* n. 84, pagg. 28-29). La sequenza che invece considero più drammatica e in cui è più palpabile l'odio del malvagio che sta per soccombere (e in questo momento la tensione narrativa è veramente al suo acme) mi sembra essere rappresentata dalla morte di Tom Rebo (*Tex Gigante* n. 85, pagg. 49). Forse a qualcuno il paragone può sembrare azzardato, tra quando mi trovo davanti a certe pagine di Tex (tutti pensate all'odio di Mefisto nei confronti del *negro*), mi viene spontaneo pensare ad alcuni versi del canto 33° dell'*Inferno* di Dante Alighieri ("La bocca sollevò dal fiero pasto...").

Conclusioni

A questo punto possiamo evidenziare le differenti scelte narrative di Guido Nolitta e Gianluigi Bonelli per i loro personaggi. *L'avvio al Rebbelato* per la storia di Zagor è dato dal casuale ritrovamento di un quadro, da parte di Cico, all'interno della capanna dello Spirito con la Scure (siamo in una tetra giornata di pioggia e l'atmosfera si adegua al cupo e drammatico racconto che sta per iniziare); l'occasione che invece dà inizio al resoconto sul passato di Tex è una caccia ai cegnati che infestano gli altopiani della riserva Navajo; inoltre Nolitta si preoccupa di narrarci l'adolescenza del giovane Wilding e il suo rapporto con la famiglia e l'ambiente naturale che lo circonda, prima che un trauma venga a sconvolgere la sua vita. L'autore di Tex, al contrario, ci fa vedere subito l'eroe come lo conosciamo (non sappiamo, ad esempio, nulla sulla madre, che non viene neanche nominata) e, dopo aver tratteggiato una rapida introduzione, lo "allontana" immediatamente dall'ambiente familiare spingendolo verso il suo destino di vagabondo e, in seguito, di ricercato a causa del modo sommario con cui egli applica la "sua" giustizia (Tex nasce come eroe anarchico e al di fuori della legge: fatta di regolamenti e scartoffie); in effetti, sembra che la presenza del padre e del fratello, e quindi la loro morte, serva unicamente a far nascere la figura dell'eroe "giustiziere solitario". Un altro elemento da mettere in risalto è rappresentato dall'importanza data alla figura di Wandering Fitzy, che assume un ruolo fondamentale per il futuro Zagor, quello del padre adottivo (ciò si rende necessario poiché Nolitta insiste a lungo sul periodo adolescenziale dell'eroe, che ha quindi bisogno di un "educatore"); non esiste invece una simile figura per Tex, in quanto non possiamo dare a Gunny Bill la stessa importanza che ha Wandering Fitzy per Zagor.

È chiaro che entrambi i nostri eroi hanno una "missione" da compiere, che nasce però da una diversa motivazione: in Tex il tema della vendetta assume un'importanza fondamentale in tutta la saga dell'eroe, poiché egli "personifica" la giustizia (un titolo emblematico è "Il giustiziere", *Tex Gigante* nn. 103-106, racconto che narra la vendetta negli assassini di Lilyth, in cui, forse per la prima volta, troviamo sani nostalgici); al contrario, se è il sentimento della vendetta che spinge il giovane Wilding sulle tracce di Salomon Kirsky, sarà la volontà di pentimento ed espiazione a far nascere la leggenda dello Spirito con la Scure (sentimenti, questi, che rendono la figura di Zagor più sfaccettata e "moderna" rispetto a quella di Tex, in cui il Bene e il Male appaiono nettamente separati). Nolitta, quindi, riesce a conferire un maggiore approfondimento psicologico al suo personaggio, anche se poi le sue capacità di sceneggiatore non eguagliano quelle del padre G. L. Bonelli. Comunque, i temi che rappresentano la peculiarità delle storie di Zagor sono «la redenzione, il labile confine fra giusto e sbagliato, fra torto e ragione, la nostalgia», come mettono giustamente in luce Angelo Palumbo e Stefano Priarone nel loro *Zagor Index 1-100* (pag. 58). Notiamo, infine, che i nostri due eroi sono accomunati dalla presenza di una tragedia nel passato, che però assume una rilevanza diversa: per Tex la morte dei suoi cari sembra quasi un evento naturale, connaturato alla sua persona (e così diventa anche la vendetta). Come già detto sopra, è difficile immaginare il personaggio nelle vesti di un cercatore *con-fey*, proprio perché Bonelli lo ha rivestito di sentimenti talmente profondi e veraci (che erano poi quelli dell'autore) da fare, fin dall'inizio, l'emblema di un superuomo; per Zagor, invece, la tragedia rappresenta un evento straordinario, che lo costringe a riflettere su se stesso, sui ricordi che si è lasciato alle spalle, e quindi a prendere una posizione chiara e netta nei confronti del suo passato e del ruolo che dovrà avere in futuro nelle selvagge terre della Frontiera. Egli è un uomo che avrebbe potuto vivere una vita normale, e ce lo possiamo benissimo immaginare nelle vesti di un esploratore o di un *trapper*; se diventa il Re di Darkwood è perché un "fatto" nella sua vita lo ha segnato per sempre: avvenimento di una tale profondità affettiva da essere "rispolverato" *ad hoc* da Mauro Boselli in occasione del recente quattrocentesimo numero della serie.

[N.G.]

Gunny Bill integra ad un giovane Tex l'arte della *Colt* (da *Tex Gigante* n. 83).

Mefisto e Hellingen, le nemesi degli eroi

Piccoli maghi crescono...

Rio Negro, ai tempi della guerriglia col Messico: un giovanotto dalle spalle larghe fissa un cartello con su scritto "Mefisto, il re della magia!". È il primissimo incontro tra Tex e Mefisto, un Mandrake di quarto soldi, vestito come un demone dell'inferno, che insieme alla bella Lily (una sordida) fornisce informazioni ai messicani sugli spostamenti degli americani. Tex riuscirà a smascherare i due traditori, ma la perfidia e l'astuzia della sorella di Mefisto metteno Tex nei guai, e che guai! La forza animale Tex (condannato per alto tradimento), e solo l'aiuto di Kit Carson, l'unico che crede in lui, lo salva dal patibolo. Tex è costretto di nuovo a indossare i panni del fuorilegge, e dopo aver ripulito alcuni villaggi dai malvagi di turno, sbarca in Messico con lo scopo di ritrovare le tracce dell'infernale coppia. E sarà qui, mentre aiuta il *desperado* Montales, che li ritrova nei pressi di una *hacienda* donata loro dal corrotto governo del Messico. Terrorizzando prima i lavoratori, Tex ora lo stesso sistema per prendere Mefisto e la sorella, non prima, però, di aver fatto provare loro le stesse sofferenze con cui hanno afflitto l'esistenza di molta povera gente: infatti, legati e imbavagliati sopra due muli, i due traditori vengono "spodati" dalle il

Rio Grande, con solo un po' d'acqua e niente cibo (ai confini di Montales). E l'odio inizia! L'odio di Mefisto nei confronti di Tex, che gli corroderà l'animo fino in fondo (*Tex Gigante* nn. 3-4).

Un odio così profondo per cui, scampato al capestro, Mefisto non si limiterà a preparare piani di vendetta, ma approfondirà, dopo anni di studi, le sue conoscenze nel campo della magia nera. Un potere inimmaginabile sulle cose e sugli uomini; uomini come gli Hualpai, una tribù considerata scomparsa, su cui Mefisto esercita un sinistro potere, tale da indurli a catturare avversari estremamente pericolosi come Kit Carson e Kit Willer. La loro cattura fa comparire allo stregone bianco un folle progetto: far attaccare Tex dal sangue del figlio e del suo vecchio amico! E, dopo tanti anni la sua vendetta ottiene il primo bilancio positivo: decine di Navajos periscono nella Gola della Morte e Tiger viene ferito da Kit Willer. Tex piange la morte di Carson e del figlio, preferendo dare parole di vendetta: un dolore atroce si impossessa dell'eroe, al punto da far nascere in lui un odio paragonabile a quello di Mefisto. L'odio tra i due nemici si delinea deciso, e diventa la componente essenziale dei loro scontri. L'immagine incorporea di Mefisto ricompare davanti a Tex e a Tiger nei pressi della grotta in cui l'eroe crede si trovi la tomba di Carson e del figlio. Ma nell'animo di Aquila della Notte alberga la speranza: ora Tex sa (dalla voce dello stesso Mefisto) che suo figlio e Carson sono vivi, anche se, prima di riabbracciarli, dovrà soffrire ancora parecchio considerando che sono sotto l'influenza malefica del loro implacabile nemico. Intanto il diabolico uomo, come un ragno che tesse la sua tela, continua nel suo piano di vendetta: per mezzo dell'ipnosi, i due *pards* agiscono come volgari banditi. Mefisto, in seguito, spacciandosi per un santone che guarisce ogni male e che si interessa solo di alleviare le sofferenze dell'umanità, denuncia Carson e Kit. Un vero piano satanico (non per niente si fa chiamare Anatas, che è l'anagramma di Satana?), egli, infatti, riuscirà a mettere Tex contro il figlio, gli amici contro gli amici. Ma Mefisto ha fatto i "conti senza l'oste", un "oste" che si chiama Tex Willer, il quale sventa i piani del diabolico avversario, impedendo l'ennesima ispirazione da parte di Carson e Kit a una banda. Mefisto è costretto dai due a fuggire nel deserto e, colpito da Tiger, precipita in un burrone. Tex e Tiger, successivamente, trovano i loro due compagni, sfiniti e quasi morti di sete, nel deserto (*Tex Gigante* nn. 39-40).

Mefisto con un guerriero hualpai (da *Tex Gigante* n. 39)

L'incubo sembra finito, ma il Male è forte, tenace, inestirpabile attaccato alla vita. Tex se ne accorgerà nella casa di El Morisco, mangiando un fungo sacro (un potente allucinogeno naturale) che, dopo avergli dato visioni fantastiche, gli fa intravedere la sagoma del satanico personaggio, con la precisa impressione che sia a due passi da lui, al punto da scattare, con odio profondo, la colt su quella sconcertante apparizione (*Tex Gigante* n. 77).

Odio profondo, tenace, incancrenito da mesi di privazioni, che Mefisto ha nascosto steso su un giaciglio di pelli, immobile, costantemente in lotta con la natura per ridare vita a ossa fracassate e a muscoli atrofizzati. Ma se non fosse stato per un monaco eremita dei suoi fratelli del Tibet, Mefisto (che è stato ritrovato nel deserto in fin di vita dal monaco stesso) probabilmente non sarebbe più tornato a intralciare il cammino di Tex. Il monaco, tra l'altro, lo inizia anche più nei tenebrosi riti della magia nera, e ne fa un adepto della setta del Drago Rosso, che impersona la mano sinistra del Drago, lo spirito del Male che persiste e dispensa la morte ai propri oppositori. Mefisto vuole restituire ciò che il mondo gli ha dato: odio, paura e disprezzo. Invano l'abate (il monaco) cerca di aiutarlo a capire l'inutilità del rancore e della vendetta. Ormai è troppo tardi: il cuore di Steve Dickart (alias Mefisto) non esiste più, bruciato e divorato com'è da un odio inarrestabile! Per non creare sospetti, Mefisto cambia la propria identità in quella di un dottore puffarello, una sorta di professor Occultis ottocentesco, ma, al contrario del compagno giovialc, simpatico e un po' sbruffone di Ilkk Malagno, la sensazione che ispira è ben diversa: al vicecerriffo di Goleconda ricorda un sacerdote egiziano visto in un museo di New York, su cui era scolpita una faccia sorridente, che però conteneva al suo interno una malvagità incontrollata. La spiacevolissima impressione, avuta anni prima, ritorna ogni volta che l'uomo della legge lo vede: e con ragione, nel suo travestimento, infatti, Mefisto agisce come un *killer* spietato per vendicare un uomo "giallo" appartenente alla setta del Drago. Intanto egli prepara le trappole per i compagni di Tex che, su consiglio dello stregone, si sono divisi in quattro gruppi (ciascuno ha un compagno indiano). Ma l'espediente non li aiuta a evitare la cattura: uno alla volta infatti vengono presi (eccetto Tex): una fine a cui non sfugge nemmeno Tiger, nonostante la sua nota scaltrezza di navajo. Però, il delirio di onnipotenza e l'avvicinarsi di una possibile vittoria sul suo odiato nemico, fanno commettere a Mefisto un'ulteriore perfidia: colpisce a morte il suo salvatore! Ma così facendo decreta la fine, per ora, dei suoi sogni di vendetta: infatti, Padma non è affatto morto e, inviandogli la propria immagine astrale, mentre Tex sulle tracce di Mefisto, permetterà agli di liberare i suoi *pards* dal sotterraneo della morte dove erano rinchiusi. Infine, sarà proprio il monaco tibetano a vendicarsi di Mefisto, "creando" delle terribili visioni che faranno letteralmente impazzire il suo antico discepolo. È la fine per Mefisto, che verrà rinchiuso in un manicomio criminale (*Tex Gigante* nn. 78-80). Lo stregone bianco tornerà ancora a intralciare la strada di Tex (dopo essere fuggito dal manicomio), asserragliato nel suo nuovo rifugio: un castello nascosto tra le paludi della Florida. Lì, però, finirà per trovare la morte, lasciando la sua eredità di odio al figlio Yuma... Ma questa, si sa, è un'altra storia!

La follia al potere...

Altrove, decine di anni prima: il giovane Zagor, saputa la notizia dell'ennesimo sopruso dei militari ai danni degli uomini rossi, si reca in carcere, con l'inseparabile amico messicano Cico, alla volta del fiume Mudegon e quindi verso il lago Erie. Dopo una tempesta i nostri eroi fanno naufragio su una piccola isola abitata dagli indiani Ottawa, che all'apparenza vivono felici e tranquilli dedicandosi alla pesca. Ma il paradiso è stato violato dal Male! Circa sei mesi prima, "l'uomo bianco" sbarcò sull'isola radunando in schiavitù gli indiani, i quali furono costretti a costruire una gigantesca casa di tronchi, affiancata da altre più piccole. Da allora "la pianta corre sul fiume": si racconta che un "uomo gigantesco", più alto del "sacro totem", percorra la foresta schiantando gli alberi e facendo muovere la terra come se fosse percossa da una miriade di fulmini. Zagor considera tutto ciò una favola buona per spaventare i barbari, ma si dovrà ricredere di fronte all'a-

vantare del gigantesco robot Titan, che irrompe nel villaggio degli Ottawa di Toeka, portando ovunque distruzione e morte. L'uomo dei boschi intuisce immediatamente che quella mostruosità di ferro deve essere il frutto del genio di un uomo dalla mente deviata. Successivamente viene catturato da alcuni energumeni e, poco dopo, si trova immobilizzato a una parete di metallo davanti a lui scorge la figura di un uomo dai capelli bianchi, il quale indossa un camice che copre un fisico mingherlino: il suo nome è Hellingen! Egli è un geniale scienziato che ha inventato avveniristiche apparecchiature; le sue teorie, però, furono derise dai suoi colleghi, facendo nascere in lui un risentimento che ne ha fatto un perverso servitore del Male. Di fronte a un simile avversario Zagor sente crescere dentro di sé una forte rabbia; come un cerbiatto l'eroe riesce a spezzare la cinghie di metallo che lo bloccavano, e, con il volto trasfigurato dalla collera, costringe il folle scienziato ad affondare Titan nel lago. Infine, lo Spirito con la Scure riesce a distruggere il laboratorio di Hellingen (il quale viene dato per morto), con la complicità involontaria dei suoi sgherri (*Zagor Gigante* nn. 11-12).

Ma il male, se si non estirpa fino alla radice, non muore ed è sempre in cerca di vendetta. Vendetta che può essere consumata in un albergo, oppure in mezzo a un bosco. Ma la capacità di lottare dello Spirito con la Scure è indomabile: egli torna senza esitazione in soccorso di Toeka e dei suoi Ottawa: un nuovo nemico li ha fatti sloggiare dal loro paradiso, un "pesce" dalle enormi dimensioni, che emerge dal profondo del lago e si avventa sui pescatori. Zagor scoprirà, suo malgrado, che dietro il "mostro" c'è un essere infernale: il redivivo Hellingen! Sopravvissuto alle sofferenze indicibili causate dalle fiamme che avevano distrutto il suo laboratorio, con il corpo piagato e il viso orribilmente sfigurato, tanto da nasconderlo dietro una maschera, Hellingen sta cercando di far risorgere Titan dalla sua tomba nel lago Erie. E quale miglior vendetta potrebbe essere, se non quella di servirsi dell'uomo che fu la causa della sua sconfitta? Sì, Zagor diventa l'utile servo della follia dello scienziato (che si è servito di un siero che annulla la volontà) e collabora alla rinascita del super-robot. In seguito, grazie all'amico Cico, l'eroe si risveglia dalla schiavitù chimica e, per la seconda volta, distrugge la diabolica organizzazione di Hellingen. Il capitano Hobleg (che viene introdotto per la prima volta in questa avventura) nel frattempo giunge in aiuto di Zagor e colpisce con un arpione il folle scienziato, il quale sembra definitivamente morto (*Zagor Gigante* nn. 39-41). Però, lo sappiamo, il diavolo è un gran scrittore di sagarate!

Lo stupore di Zagor di fronte al redivivo Hellingen (da *Zenith Gigante* n. 159).

Molto tempo dopo, Zagor e Cico, al loro ritorno da una vera e propria odissea che li ha visti attraversare in lungo e in largo l'Artico del Nord per parecchi mesi, trovano la foresta di Darkwood spopolata: baracche vuote, accampamenti indiani rasi al suolo da misteriosi incendi, pattuglie militari alla ricerca di coloro che non hanno ancora abbandonato la regione. Il pericolo, la morte e l'angoscia sembrano avvolgere il mondo dei nostri amici! Vediamo Zagor, come un animale che fiuta il pericolo, avvertire una presenza ostile pronta a colpire con armi spietate e mezzi terribili. Un sibilo lancinante, una scia luminosa, seguita dal fragore di un'esplosione, e della loro capanna non rimane che un cumulo di tronchi anneriti dal fuoco! Sarà il fedele amico Toeka a indicargli la pista da seguire, riferendo di carri militari diretti all'Occhio del Diavolo (un cratere sperduto nel cuore di Darkwood), la cui "bocca" è circondata da filo spinato elettrificato. Zagor si infiltra in uno di questi convogli per penetrare all'interno del vulcano spento in cui, tra lo stupore dell'eroe, si trova un'avveniristica base militare, dove viene ben presto scoperto e catturato. Ma le sorprese non sono finite: Zagor si troverà di fronte, ancora vivo, il suo peggiore nemico, Hellingen! L'arpione di Hobleg non ha fatto altro che aggiungere una nuova cicatrice nel suo corpo istrino d'odio, mentre la sua mente ha partorito nuovi strumenti di morte, armi favolose capaci di colpire obiettivi lontani decine di chilometri: i missili teleguidati, gli stessi responsabili dell'incendio del campo indiano degli Oneida e della capanna di Zagor. Questi potentissimi missili serviranno per ridurre a un cumulo di rovine la capitale Washington (come esempio dimostrativo), e piegare il presidente degli Stati Uniti ai folli piani di dominio dello scienziato, che si è prefisso lo scopo di dare inizio a un nuovo corso della Storia. Zagor, pur se prigioniero, non resta a lungo inoperoso: l'eroe ingerisce una foglia d'erba - dettagli da Toeka - conosciuta solo dagli indiani, la Wodalk, che causa uno stato di morte apparente (una situazione che rimanda a un brano del saggio "I Pensi della Malesia"). Hellingen, stupito e rabbioso, non può che constatare il decesso; lo Spirito con la Scure viene quindi liberato dalle sue catene e lasciato nella sua prigione in attesa della sepoltura. Uno stratagemma astuto, coraggioso, che permette a Zagor (il quale dopo poche ore torna in sé) di penetrare nel laboratorio di Hellingen (sbalordito di fronte al "redivivo" Spirito con la Scure), e costringere lo scienziato a lanciare i suoi missili contro le truppe del colonnello Kramer (il militare traditore complice del professore), che si apprestavano a marciare su Washington. Pur se a caro prezzo la pace viene ristabilita, e la nuova sconfitta fa precipitare Hellingen nella pazzia assoluta: letteralmente sconvolto verrà rinchiuso in un manicomio criminale (*Zagor Gigante* nn. 107-109). Ma le vie dell'Inferno sono lastricate dalle buone intenzioni... E Hellingen, più carico che mai, tornerà ancora a minacciare Darkwood, come un eterno paladino del Male!

Epilogo...

Un destino comune unisce Mefisto e Hellingen: i due uomini, in circostanze diverse, hanno subito da più parti delle cocenti umiliazioni, al punto che si sono definitivamente convinti ad abbracciare la causa del Male. Se qualcuno li avesse compresi, dimostrando amicizia, avrebbero forse scelto di mettere le loro capacità e conoscenze al servizio del Bene? O il loro destino era già scritto, senza possibilità di essere cambiato, sul libro del Tempo? Comunque, anziché hanno cercato di rivalsa sulle umiliazioni subite spacciandosi per miti uomini di scienza, uno come medico intento ad alleviare le sofferenze della povera gente ("Il Drago Rosso", *Zagor Gigante* n. 79), l'altro come un mite astronomo, messo in difficoltà dalle battute di un piccolo mascalzone ("Odlin", *Zagor Gigante* n. 39). I due malefici uomini, come viscidi "serpenti strisciati", possiedono la "forza" di piegare gli uomini alla loro volontà: Mefisto attraverso la magia, Hellingen con l'ausilio della scienza. Entrambi sono simboli del Male assoluto (come le immonde creature lovecraftiane), e solo due eroi leali indissolubilmente alla giustizia quali Tex e Zagor - temprati dal notevole carisma e dalla corazza spirituale - li potevano fermare, facendo da baluardo a quell'Inferno che avrebbe potuto spalancarsi sulla Terra!

[M.P.]

Zagor e Tex, gli eroi del popolo degli uomini

Nell'epopea del West il problema indiano ha rivestito sempre un ruolo centrale nell'ottica giovane nazione statunitense: i suoi governanti avevano dei manifesti scopi di espandere i confini (per garantire il fabbisogno di terre, richieste dalla massiccia immigrazione di coloni provenienti dall'Europa) verso i territori ad ovest del Mississippi (che nella prima metà del secolo scorso erano ancora in gran parte inesplorati), con il conseguente allontanamento delle tribù pellerossa che vi abitavano. Gli indiani, come ben sappiamo, sono stati fatti sloggiare dal governo degli Stati Uniti con metodi estremamente violenti e repressivi: non si contano infatti gli episodi in cui i "soldati blu" dell'esercito hanno massacrato senza pietà intere tribù che, in alcuni casi, sono addirittura scomparse come entità fisica e culturale. Il mito della "Frontiera" (e delle guerre indiane nello specifico), così ricco di spunti drammatici, è stato sistematicamente saccheggiato da letterati, cineasti e fumettisti, i quali, a seconda della loro *forma* espressiva, lo hanno trattato in maniera estremamente personale, con un'evoluzione assai interessante avvenuta durante il corso dei decenni. Ad esempio, si vedano le opere di scrittori come Zane Grey o Fenimore Cooper, i quali hanno rappresentato, in gran parte, le gesta di tribù fiere e aggressive che abitavano le praterie o le foreste, ricche di fiumi impetuosi, del Nord-Est degli Stati Uniti. O ancora la nutrita filmografia di John Ford o di Howard Hawks, che ebbero in John Wayne un interprete convinto e *viscerale* sul ruolo dell'*implacabile differenza* del mito americano: in queste pellicole, probabilmente al di là di qualsiasi odio razziale, gli indiani venivano rappresentati come il nemico da abbattere per eccellenza, ostacolo alla conclamazione della presunta superiorità dell'uomo bianco arrivato, infine, tra la fine degli anni Sessanta (un decennio in cui, in gran parte del mondo occidentale, si contestavano tutti quei miti - sociali, culturali e politici - ritenuti a torto o a ragione tradizionali) e l'inizio degli anni Settanta, apparvero film come "Un uomo chiamato cavallo", "Soldato Blu", "Corvo Rosso non avrai il mio scalpo" e moltissimi altri che rivisitarono in chiave totalmente nuova e realistica la tragica epopea indiana. Anche se alcuni di questi lungometraggi «non sono - come scrive con coraggio e acume Maurizio Colombo nell'*Almanacco del West 1997* - il segno di un pentimento da parte delle *majors* per il trattamento riservato ai nativi, ma il frutto di precisi calcoli commerciali del periodo (che cosa odiavano di più al mondo i giovani rivoluzionari americani? Due cose: il western classico e John Wayne)»[1].

Ma entriamo nel merito dell'argomento che ci siamo prefissati di dibattere. Nella scuderia Bonelli sono saliti prepotentemente alla ribalta, tra gli altri, personaggi nuovi come Tex e Zagor, in cui le problematiche legate al mondo dei pellerossa sono, oltre ad altre tematiche narrative (tra cui il "fantastico", dove in Zagor è addirittura un aspetto preminente nella serie), dei veri capisaldi delle rispettive saghe. Per esemplificare il discorso abbiamo ristretto il campo della nostra analisi a due storie pocketini e assai importanti nei *serial* di Tex e Zagor: "Sangue navajo" (*Tex Gigante* nn. 51-53) e "La rabbia degli Osages" (*Zagor Gigante* nn. 119-122).

Nell'avventura texiana vediamo come Aquila della Notte si prodighi allo scopo di ottenere giustizia - e non vendetta, si badi bene! - per i cinque giovani Navajos uccisi senza motivo da due pistoleri possidenti: Sam Hope e Burt Barlow. L'eroe si viene così a scontrare con l'ottusità del comandante di Forte Defiance, il colonnello Elbert, che, con la complicità del governatore della regione, vuole far passare l'assassinio dei giovani indiani per un'azione di legittima difesa. Tex, quindi, è costretto a ricorrere a tutta la sua intelligenza e alla sua arte strategica per risolvere l'intricata situazione, ottenere giustizia per il popolo Navajo senza scatenare una sanguinosa guerra che avrebbe sterminato avuto delle conseguenze nefaste. Questo breve riassunto della prima parte del racconto mette in risalto un aspetto estremamente veritiero dell'epopea delle guerre indiane: i pellerossa assassinati o uccisi dagli uomini bianchi non ottenevano certo giustizia, anzi, al contrario, il più delle volte questi massacri venivano fatti passare per azioni organizzate in difesa dei coloni, e riceveano addirittura il plauso da parte delle autorità: anzi, chiunque voleva tentare di divulgare la verità (giornalisti coraggiosi o altri) veniva pesantemente minacciato o ridotto all'impotenza. Tex Willer sa bene tutto ciò, e sfrutta tutta la sua autorità per fermare la repressione che il potere politico e militare bianco avrebbe scatenato contro il suo popolo. Egli, però, sa anche che un "potere" altrettanto potente (la stampa) potrebbe sconfiggere, almeno nelle società governate democraticamente, l'arroganza di chi vuole occultare la verità. «D'altronde Tex ha promesso giustizia - scrive Roberto Davide Papini recensendo "Sangue navajo" in *Dime Press* n. 6 - e si rende conto che la sconfitta più grave non sarebbe quella dei Navajo (coerenza dalla parte della ragione), ma quella della giovane democrazia americana che, non riuscendo a garantire a tutti i diritti che proclama sulla carta, non può guadagnarsi la fiducia e il rispetto dei cittadini»[2]. Queste ultime parole sottolineano come Tex, uomo bianco che conosce il mondo dei bianchi, utilizza quello che c'è di buono nella società americana per garantire giustizia al suo popolo d'adozione. Tra l'altro, ciò dimostra che l'accusa di pancalismo rivolta al *character* da alcuni critici è quanto mai infondata: Tex, infatti, ha ottenuto il rispetto dei suoi "confini" grazie al prestigio che si è guadagnato con la sua opera in favore di tutte le minoranze, mettendosi in gioco personalmente come dovrebbe fare ogni autentico *leader*.

Tex non esita a schierarsi contro l'esercito per difendere i Navajos (da *Tex Gigante* n. 51).

Più o meno è quello che accade a Zagor nell'avventura "La rabbia degli Osages", dove la moglie di Wikopa (il capo degli indiani Osages) viene assassinata dal giovane Billy Boy Kirby, figlio di un facoltoso proprietario di una miniera a Stoneville. Lo Spirito con la Scure mette in gioco il prestigio di cui gode presso gli indiani e riesce a ottenere dagli Osages (promettendo giustizia attraverso la legge dei bianchi) una tregua all'assedio che hanno portato agli abitanti di Stoneville. L'eroe sa che l'unico modo per evitare il definitivo annientamento dei pellerossa è quello di cercare di rispettare le regole della pacifica convivenza con i bianchi e accettare, in questo caso, le svolgersi di un regolare processo.

In questo primo passo delle due avventure di Tex e Zagor, notiamo come il *modus operandi* dei due eroi è pressochè identico; entrambi, infatti, sanno che gli indiani non avrebbero alcuna possibilità di vittoria in una guerra di ampio respiro, e quindi cercano di convincere i loro amici pellerossa che l'unica possibilità di giustizia va trovata ricorrendo ad altri sistemi. Tex e Zagor conoscono alla perfezione le leggi statunitensi che, sulla carta, garantiscono gli stessi diritti agli uomini di qualunque colore, ma si rendono anche conto che gli uomini pos-

posti all'applicazione di tali regole, in quanto bianchi, non accetterebbero facilmente di condannare dei "visi pallidi" (soprattutto se ricchi e legati ai potenti), macchiatisi di crimini nei confronti dei pellerossa. Essi, tuttavia, non si arrenderebbero allo stato qui, ma lotterebbero con tutte le loro forze per ribaltare quei pregiudizi che fanno considerare "buoni" solo gli indiani morti. Le scelte operate dai due eroi, pur se intelligenti e oculate, avranno, come vedremo, delle conseguenze totalmente opposte, che derivano dalla diversa filosofia narrativa degli ideatori di Tex e Zagor: rispettivamente G. L. Bonelli e suo figlio Sergio (in arte Guido Nolitta).

Nella seconda parte di "Sangue navajo" Tex mobilita la sua gente, facendo terra bruciata dinanzi all'avanzare dei reparti guidati dal colonnello Elbert. Successivamente, con un'astuta "guerra psicologica", i Navajos - senza colpo ferire - riescono a ritirare pesantemente i nervi dei soldati, che, in preda a un totale sbandamento, si consegnano spontaneamente nelle loro mani. Aquila della Notte, soprattutto, "gioca le sue carte" coinvolgendo nell'impresa il giornalista del *Gallup Dispatch* Martin Flovd, che era stato testimone dell'assassinio dei giovani Navajos. Grazie ai resoconti di "guerra" che il giornalista ha inviato ai giornali dell'Est, nei quali i suoi pezzi balzano addirittura in prima pagina, i Navajos ottengono la sospirata giustizia: il governatore fa "un bel salto dalla sua poltrona", i due assassini, Hope e Barlow, finiscono per uccidersi a vicenda e il colonnello Elbert, infine, è costretto dalle autorità governative alle dimissioni.

Nella tragedia si compie la purificazione dal "male" (*da Zenith Gigante* n. 175).

Ne "La rabbia degli Osages" Zagor, tra enormi difficoltà, riesce a portare il figlio di *mister* Kirby, Billy Boy, a Stonewille per il processo nei suoi confronti (che lo sceriffo aveva nel frattempo convocato). Durante il dibattimento, però, scopriamo l'altra faccia dell'America (quella, purtroppo, più vicina alla realtà): il processo si rivela una farsa, i testimoni, istruiti a dovere, depongono il falso circa i tragici avvenimenti che portarono all'assassinio della moglie di Wakopa, che è costretto, suo malgrado, a farsi giustizia da sé (uccide Billy Boy e il corrotto sceriffo), prima di venire a sua volta ucciso.

Bonelli aveva sin benissimo che, in questa occasione, Tex non potrebbe vincere la partita con i suoi metodi tradizionali: cioè, irrompendo nella casa del perno grosso di turno, scassarlo vigorosamente e trovare le prove - attraverso una confessione o dei documenti compromettenti - dei misfatti che è necessario riparare. Il creatore del personaggio è un uomo contraddittorio, "vincente", al punto che nella sua filosofia di scrittore non c'è posto per la parola "sconfitta": come costringere quindi l'esigenza di far trionfare Tex - e con lui la giustizia - senza stravolgere il buon senso narrativo del racconto? Bonelli ci riesce utilizzando un espediente che si rifà a degli avvenimenti storici ben precisi. Nel 1864 il colonnello Chivington, che comandava un reparto composto di 700 soldati e 40 arrieri, decise l'ordine di attaccare l'accampamento di Sand Creek, dove erano raggruppati numerosi Cheyenne e Arapaho. Il colonnello riuscì di uccidere e scotennare tutti gli indiani, anche i neonati; l'accampamento venne così raso al suolo e tutti i suoi abitanti trucidati. A proposito dell'episodio suddetto, Philippe Jacquin scrive: «Ma testimonianze del massacro giungono ad alcuni giornalisti della costa est e il governo, che aveva sostenuto incoraggiava tali imprese, si vede costretto a minacciare Chivington di trascinarlo davanti alla Corte marziale. Questi dà le dimissioni dall'esercito e nessun verdetto viene emesso»[3]. Da alcuni osservatori ipercritici, il modo di fare giustizia di Tex, anche in un contesto selvaggio e violento come il West, è stato considerato quanto di più inammissibile e inaccettabile, senza considerare che, nella finzione, tutto ciò è narrativamente logico e circostanziato. Invece, proprio in "Sangue navajo", l'eroe dà dimostrazione di una notevole lungimiranza e, come già rilevato, le sue azioni (il ricorso alla stampa, altresì a quella più democratica e illuminata) hanno un preciso fondamento nella realtà storica statunitense. Quindi, Tex utilizza la stampa - e non le pistole - per perorare la causa del suo popolo d'adozione. Tale scelta dimostra che, almeno in questo caso, la sua giustizia è probabilmente attuabile anche nella nostra società: che poi nella storia dell'Ovest americano questi *exempla* siano stati solo delle "mosche bianche" è un altro discorso, che dipese principalmente dalla volontà del potere statunitense di far sloggiare gli indiani dai loro territori a qualunque costo! Le trame di G. L. Bonelli, per fortuna, utilizzano la Storia come sfondo e non come un esempio da seguire pedissequamente. Con Tex il suo creatore va oltre la Storia, che viene modellata secondo la propria personalissima *Weltanschauung*. Il successo di Tex si basa proprio sul concetto di una giustizia che, nel massimo rispetto della vita, deve però trionfare. Nelle avventure scritte da Bonelli padre, infatti, è il personaggio che modifica il corso degli avvenimenti e mai il contrario. Per qualcuno tutto ciò potrà anche sembrare un atto di presunzione, ma è comunque l'elemento principale della nascita e del perdurare del mito intramontabile di Tex Willer!

Nolitta, nell'avventura zagoriana presa in esame, non indulge in finali consolatori, ma, conscio della realtà storica della frontiera, cosa delle soluzioni narrative che fanno riflettere, dando al lettore rabbia interiore e voglia di indignarsi. Zagor, alla fine, scopre sulla sua pelle l'estrema fragilità delle utopie di pacifica convivenza tra uomini bianchi e uomini rossi. Egli, comunque, qualcosa di positivo è riuscito a crearlo con la sua Darkwood (madre di tutte le utopie). Quando però esce dall'amata foresta, Nolitta gli fa conoscere, parafrasando Mia Peruzzi degli 883, "la dura legge del West"[4]. Un Ovest dove la giustizia era sempre dalla parte dei potenti, mai da quella delle minoranze. Nolitta, al contrario del padre, ha inserito nei suoi racconti forti accenti amari e introspettivi, che riflettevano, in pratica, la tragica epopea degli indiani d'America. L'autore costruisce per il personaggio - convinto assertore di un'unica giustizia, che possa servire indistintamente i bianchi e i pellerossa - un percorso fatto di sofferenza, dove il trionfo del Bene "passa" attraverso la catarsi, portando i protagonisti, "buoni e cattivi", a una beffarda, tragica purificazione. Zagor però, anche se le apparenze sembrerebbero a far credere il contrario, non esce sconfitto da questo drammatico episodio della sua vita avventurosa. Nell'animo dell'eroe, per tutti drammatici momenti della morte di Wakopa, non

c'è spazio per provare rancore verso chicchessia, mostrando ancora una volta tutta la sua umanità (rispondendo a mister Kirby - nell'albo "Addio, fratello mio!", *Zagor Gigante* n. 122, pag. 53 - egli dice: "...voglia il cielo che la terribile vicenda di cui voi siete stato protagonista serva da esempio e, come tale, risparmi al nostro Paese altre simili tragedie!"). Chi viene sconfitto, invece, è il senso di dignità degli abitanti di Stoneville (cittadina che sembra una perfetta metafora dell'arroganza, della vigliaccheria e del più bieco opportunismo), i quali rispettano solamente la "legge" voluta dai potenti e considerano l'omicidio di un pellerossa come un semplice fastidio per la quiete quotidiana.

Che il futuro vi veda ancora al fianco del popolo rosso, Aquila della Notte e Za-Gor-Te-Nay!

[G.B.]

Note

[1] **"West film"** di Maurizio Colombo, in *Almanacco del West 1997* (*Collana Almanacchi*, 23). Ed. Sergio Bonelli Editore, Milano gennaio 1997, pp. 12-30.

[2] **"Dossier Tex"** di AA.VV., in *Dime Press* n. 6, Ed. Glamour International Production, Firenze febbraio 1994, pp. 35-64.

[3] **"Storia degli indiani d'America"** di Philippe Jacquin (*Oscar Biografie e Storia*). Ed. Arnoldo Mondadori Editore, Milano 1984, pp. 141-142.

[4] **"La dura legge del gol"** (M. Pezzali - C. Cecchetto - P.P. Peroni - M. Guarnieri). Produzione 1997 by Free Records Independent.

•

BOX

Zagor a "CinquanTex"

di Angelo PALUMBO

Dal 1° al 14 giugno, nel comune di San Marco in Lamis, in provincia di Foggia, si è svolta CinquanTex, una bella mostra dedicata ai cinquant'anni dell'immarcescibile ranger di Gianluigi Bonelli e Aurelio Galleppini. La mostra ha riscosso un buon successo ed è stata una delle poche iniziative fumettistiche di ampio respiro ospitate in Puglia. Chi è riuscito a visitarla ha potuto ammirare un gran numero di tavole realizzate dai disegnatori di Tex (alcune anche in anteprima, ad esempio quelle di Kubert e Font), omaggi grafici tributati al ranger da artisti del calibro di Zanotto, Tarlazzi e De Angelis, e autentiche rarità legate al merchandising texiano: il costume di carnevale, i cartoni animati, l'asciugamano, il gioco da tavolo, il puzzle, i quaderni, i diari scolastici, l'album di figurine, i francobolli.

Da sinistra a destra: Foschini, Sorice, Bordon, Brancato, Pollicelli e Palumbo durante una delle conferenze tenutesi a San Marco in Lamis nell'ambito di "CinquanTex".

Vi parliamo di CinquanTex su queste pagine perché sulla mostra aleggiava, come un nume tutelare, l'ombra dello Spirito con la Scure. A ideare e organizzare la mostra, infatti, è stato il nostro Presidente Giuseppe Pollicelli, zagoriano fino al midollo. Al catalogo della mostra (curato dallo stesso Pollicelli e pubblicato dalle Edizioni d'Arte Lo Scarabeo di Torino), hanno inoltre collaborato alcune penne del Darkwood Monitor come Daniele Bevilacqua, Moreno Burattini, Raffaele De Falco, Stefano Priarone e il sottoscritto. L'impalpabile presenza dello Spirito con la Scure si avvertiva anche nelle due conferenze tenutesi rispettivamente il 5 e il 12 giugno presso la sede della mostra, la scuola media "Francesca De Carolis". Nella prima, intitolata "Tex Willer, le ragioni di un successo", insieme all'onnipresente Pollicelli e a relatori autorevoli come il Sottosegretario ai Beni culturali Willer Bordon (che con Tex ha un rapporto strettissimo, visto il nome che si ritrova), il sindaco Michele Galante (vero artefice della mostra), il giornalista RAI Costantino Foschini e i professori universitari Michele Sorice e Sergio Brancato, c'era anche un infiltrato zagoriano, il sottoscritto, che ha illustrato ai presenti l'operato degli sceneggiatori che hanno affiancato e poi sostituito Bonelli nella stesura delle avventure di Tex, privilegiando ovviamente Guido Nolitta. Alla seconda conferenza, invece, intitolata significativamente "Tex, Zagor, Magico Vento: quale futuro per il fumetto western in Italia?", insieme al celebre critico cinematografico Goffredo Fofi e allo scrittore e giornalista Enzo Verrengia (futuro sceneggiatore di Martin Mystère), hanno partecipato anche zagoriani DOC come Moreno Burattini, Daniele Bevilacqua e il disegnatore Denisio Esposito (grande ammiratore dello Spirito con la Scure). Nell'acceso dibattito (moderato dal solito Pollicelli), è intervenuto anche il nostro collaboratore Giampiero Belardinelli, che insieme al sottoscritto ha realizzato le schede biografiche dei disegnatori di Tex esposte alla mostra.

Non v'è dunque alcun dubbio che CinquanTex abbia costituito un ideale punto d'incontro fra gli appassionati di Tex e quelli di Zagor: gli ultimi due portabandiera dell'avventura classica senza confini.

•

Zagor News

a cura di Sergio CLERICI

Un 'Book' per Zagor. Intervista a Salvatore Taormina

Darkwood Monitor - Innanzitutto, Taormina, come mai ha deciso di dedicare un volume critico a Zagor?

Salvatore Taormina - Meditavo da parecchio tempo di realizzare un libro sullo *Spirito* con la Scure, sia perché Zagor rimane uno dei miei personaggi preferiti sia perché su di lui non si è mai scritto molto. Peraltro, i soci di *Cronaca di Topolinia* (la rivista trimestrale da me fondata e diretta) sono in gran parte appassionati di Tex e di Zagor; dunque, mi è parso giusto accontentare, dopo i *fans* di Aquila della Notte, anche quelli dell'eroe di Nolitta e Ferri.

DM - Quali saranno le caratteristiche "tecniche" del libro?

ST - Il volume farà parte della "Collana Book", e quindi ricalcherà in tutto e per tutto quello su Tex uscito nel 1998, a cominciare dalla fantasiosa copertina cartonata che ha riscosso un notevole gradimento presso i lettori.

DM - E per quel che concerne il contenuto?

ST - Il libro ospiterà disegni inediti, articoli critici, cronologie illustrate, analisi del mercato e, per la gioia di appassionati e collezionisti, interventi dedicati alle ristampe dei numeri più rari delle diverse collane zagoriane. Mi sento di dire che si tratterà di un volume godibile sia per il semplice appassionato che per il collezionista accanito e sfegatato.

Disegno inedito di Gamba tratto dal secondo volume, dedicato a Zagor, della "Collana Book".

DM - Il primo volume della "Collana Book" - quello dedicato a Tex - recava la dicitura "Raccolta/Special" e conteneva alcuni vecchi articoli precedentemente apparsi su *Cronaca di Topolinia*: sarà così anche per quello su Zagor?

ST - Certamente. Tuttavia, come è già avvenuto per il volume su Tex, gli articoli già editi saranno pochissimi e verranno tutti rivisti, corretti e, naturalmente, ampliati per l'occasione. Si tratta, a mio parere, di interventi ancora attuali ed interessanti, che non tutti gli appassionati hanno avuto la possibilità di leggere e che, comunque, non rappresenteranno più di un decimo dei contenuti del libro.

DM - A quale prezzo sarà messo in vendita il volume?

ST - Il prezzo resterà invariato a 39.000 lire, cui, ovviamente, vanno aggiunte le spese di spedizione: 8.000 lire per un normale pacco in contrassegno e 12.000 lire per un pacco assicurato (quest'ultima soluzione la consiglio particolarmente, vista e considerata la consolidata inefficienza delle poste soprattutto nelle regioni del Sud, ai famosissimi che vivono nel Meridione d'Italia). A tutti coloro che hanno sottoscritto l'abbonamento allo "Zagor Club" nell'anno 1998, inoltre, daremo in omaggio una bellissima spilla raffigurante la copertina dello storico albo "Indian Circus".

DM - Per il 1999 ha in cantiere qualche altra iniziativa legata allo Spirito con la Scure?

ST - Sì, certamente. Si tratta di un albetto spillato, dal formato bonelliano, dedicato a Cico. Il fascicolo avrà una copertina inedita di Francesco Gamba e ristamperà una breve ma memorabile "storia nella storia", originariamente apparsa nell'albo "Safari", avente per protagonista il pittoresco messicano sempre ornato di sombrero una delle più belle performance cicheane regalateci dal duo Nolitta & Ferri.

L'albo, destinato a diventare un oggetto di culto per i collezionisti visto che sarà stampato in tiratura limitatissima (appena 500 copie), sarà dato in omaggio ai soci di *Cronaca di Topolinia* che avranno versato la quota complessiva di 89.000 lire, e, ci tengo a sottolinearlo, non sarà mai venduto al pubblico e neppure dato a coloro che acquisteranno il volume su Zagor. Per i soci dello "Zagor Club" del 1998 si potrebbe ipotizzare un "pacchetto" di questo genere: il libro di Zagor + l'albo di Cico + l'ultimo numero di *Cronaca di Topolinia* a sole 59.000 lire (spese di spedizione escluse), in modo da pagare l'albetto quasi come un normale numero di *Cronaca di Topolinia*. Ma a questo punto mi chiedo - e lascio la risposta ai lettori - se non sia più conveniente, da un punto di vista economico, abbonarsi a *Cronaca di Topolinia*, dal momento che con 89.000 lire di numeri della rivista se ne ricevono quattro e visto che la quota è anche comprensiva delle spese di spedizione.

DM - Un'ultima domanda: per quando è prevista l'uscita del volume?

ST - Il libro, cui hanno prestato la loro collaborazione alcune firme ben note agli aderenti dello "Zagor Club" quali Daniele Bevilacqua, Giuseppe Pollicelli, Giampiero Belardinelli, Stefano Priarone e Angelo Palumbo, sarà pronto per la fine di luglio (in modo che potranno andare tutti in vacanza più tranquilli), ma sarà disponibile solo a partire dal 5 settembre 1999. Attenzione: per ordinare il "Book" su Zagor è possibile mettersi in contatto direttamente con il sottoscritto chiamando, tra le ore 18.00 e le 20.30, il numero telefonico 011/9561281, oppure rivolgersi a Vincenzo e Gerardo Calabrese, entrambi collaboratori di *Cronaca di Topolinia*, il cui numero di telefono (presso il quale sono rintracciabili dalle ore 9.00 alle ore 17.00) è 02/5501 6600.

•

Zagor Preview

a cura di Giuseppe POLLICELLI

Sparatorie all'interno di una chiesa in una storia di prossima pubblicazione (testi di Colombo e disegni di Dotti).

La prima notizia di questa puntata di "Zagor Preview" riguarda lo *Zagor Special 1999*, di cui ci siamo già occupati nello scorso numero di *Darkwood Monitor*: Mauro Boselli ci ha infatti svelato che il consueto albo di 36 pagine allegato allo *Special* sarà dedicato al fachiro Ramath, protagonista di un'avventura scritta da Maurizio Colombo e disegnata da Raffaele Della Monica.

Venendo alla serie regolare, dopo una storia di Colombo e Cassaro incentrata sulla figura di Johnny Nakiar (uno spietato pellerossa cresciuto tra i bianchi, avventura attualmente in corso di pubblicazione) e l'episodio in due parti di Burattini e Pesce di cui si è parlato la volta precedente, a partire dal mese di giugno - ovvero ad appena un anno di distanza dalla sua prima, fortunata apparizione - tornerà in scena il diabolico Mortimer, il quale, fermamente deciso a vendicarsi, andrà a stanare Zagor nella foresta di Darkwood e, dopo essersi accanito sul povero Tonka, costringerà lo Spirito con la Scure ad un (forse) definitivo faccia a faccia.

Ad agosto partirà invece un'avventura in due puntate di Maurizio Colombo - sempre impegnatissimo, come del resto Boselli, anche sul fronte Dampyr - e Maurizio Dotti, reduce dai fasti del nono *Special* zagoriano, "L'angelo della morte", in cui giocherà un ruolo fondamentale un insolito personaggio (si tratta di uno scalpato) di nome Kelso.

A settembre, infine, prenderà l'avvio un episodio-fiume (ben quattro albi!) scritto dallo stakanovista Boselli e disegnato da Carlo Marcello (cui diamo il bentornato sulle pagine di Zagor) che, stando a quanto dettoci dallo stesso curatore della collana, costituirà il seguito dell'avventura "Comancheros", uscita nel 1995 ed opera di Boselli e Andreucci. Nella storia in questione, che riporterà alla ribalta i due fratelli di sangue Adam Crane e Lupo Grigio e che si preannuncia come un vero e proprio capolavoro, lo Spirito con la Scure resterà coinvolto in una crudele guerra tra *rangers* e comanches.

E così abbiamo finito: buone letture zagoriane a tutti! ●

Una movimentata tavola dal lungo episodio di Boselli e Marcello che inizierà a settembre del 1999.

Modesta proposta

di Moreno BURATTINI

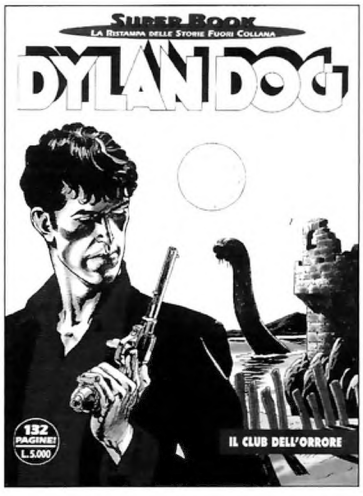
Del miglior modo per ristampare Zagor

Una delle caratteristiche della Sergio Bonelli Editore, sempre conservata nel corso degli anni e nel susseguirsi dei marchi che l'hanno contrassegnata (Araldo, Cepim, Daim Press), è quella di cercare di mettere a disposizione dei lettori tutti gli arretrati di ogni sua collana, almeno di quelle in corso e almeno per quanto possibile. L'editore pare convinto, come noi, che il lettore giunto in ritardo alla scoperta di un certo personaggio sia maggiormente invogliato a cominciarne la raccolta se sa di poter contare su un efficiente servizio arretrati in grado di metterlo in possesso dei numeri a lui mancanti. Allo stesso modo il ricominciare di una serie da uno, con una ristampa cronologica delle storie, invoglia chi si è perso le prime uscite originali a collezionare almeno la riedizione. Cos" gli arretrati di Tex, collana che pure ha abbondantemente superato il 450° numero, sono da sempre tutti disponibili, in originale da un certo numero in su, e sottoforma di varie ristampe da quel numero in giù.

Lo stesso può dirsi di Zagor, della cui collana gigante esistono due ristampe. La prima, iniziata nel giugno 1970 in concomitanza con la fine della serie a striscia, è riconoscibile a vista d'occhio per la scritta "Zagor" in rosso sotto il numero in costolina (numero che peraltro parte da 1 e non da 52). Questa ristampa è terminata nell'ottobre 1983 con il 161, "Il tiranno del lago". Successivamente, nel giugno 1986 la Bonelli varò la seconda ristampa chiamata "TuttoZagor", immediatamente identificabile per una grafica di copertina diversa dagli originali e per le numerose correzioni apportate alle tavole. Purtroppo, "TuttoZagor" si è chiusa con il n. 235 nel febbraio 1998, per i motivi di cui Angelo Palumbo ha fatto una completa disamina su queste stesse pagine, non molto tempo fa.

Benché, sottoforma di originali o di ristampe, tutti i numeri di Zagor siano rintracciabili presso la Bonelli, dispiace la mancanza in edicola di una collana di riedizioni delle vecchie storie dello Spirito con la Scure. Questo perché l'ufficio arretrati di Via Buonarroti è comunque sfruttato solo da un numero limitato di lettori collezionisti, che già conoscono e amano il personaggio e intendono semplicemente sfoltire la mancolista. Invece, una collana di riedizioni che regolarmente arrivi in edicola, oltre a semplificare le cose agli appassionati, riuscirebbe anche a conquistare nuovi lettori, che magari potrebbero scoprire Zagor mentre cercano fumetti giapponesi, o gli albi degli eroi più recenti, o semplicemente mentre chiedono la Gazzetta dello Sport.

La proposta di una nuova ristampa delle avventure dello Spirito con la Scure pone però il problema di quali siano le caratteristiche editoriali che questa dovrebbe avere, perché si possano superare i problemi che portarono alla chiusura di "TuttoZagor", e magari perché si riesca a inventare una formula nuova in grado di accattivarsi le simpatie di quanti più nuovi lettori sia possibile.



Copertina del primo numero di *Dylan Dog Super Book* (disegno di Villa).

Principalmente sono due i problemi che vedo porsi alla nostra attenzione innanzi agli altri. Il primo è quello della caratteristica degli albi di Zagor di essere "a suivre". Cioè le avventure si dipanano lungo più puntate, e il lettore occasionale (almeno quello abituato alle avventure autoconclusive di personaggi come Dylan Dog o Nathan Never) rimane disturbato dal fatto di dover attendere più mesi prima di concludere il racconto. Oppure, giungendo in possesso di un singolo albo, può sentirsi infastidito dal fatto di non avere immediatamente a disposizione il finale, oppure l'inizio della storia.

Un'altra difficoltà è quella delle diverse caratteristiche dei primi venti/trenta albi di Zagor rispetto alla maggiore maturità grafica e narrativa degli episodi successivi. In altre parole, se puntiamo a conquistare non già chi Zagor ben conosce, ma nuovi lettori, non potremmo sperare di farlo presentando per mesi e mesi le vecchie storie, cos" poco zagoriane, di Giovanni Luigi Bonelli, o i disegni del primissimo Ferri, senz'altro belli ma molto diversi da quelli del resto della produzione. Questo tipo di racconti, pur apprezzabili agli occhi degli iniziati, presentano purtroppo i segni del tempo agli occhi dei profani e non riuscirebbero, di primo acchito, a far breccia nei più giovani. La loro riproposta potrebbe tutt'al più fare la gioia di intenditori e nostalgici, ma non raggiungerebbe l'intento di proselitismo che ci siamo prefissi. Prima di arrivare allo Zagor della maturità, pienamente caratterizzato e con storie davvero moderne, una serie rigidamente cronologica dovrebbe superare lo scoglio del lungo periodo di rodaggio durato almeno, secondo me, fino all'avventura "I cacciatori di uomini". Tanta attesa potrebbe essere improponibile per i giovani lettori di oggi.

Come risolvere questi problemi? Semplicemente cessando di avere davanti agli occhi, come esempio, le due collane di ristampe zagoriane viste in passato e prendendo a modello altri tipi di pubblicazioni Bonelli. Pensiamo a quelli che sono i "maxi Tex", o i cosiddetti 'balenotteri' dedicati all'Agenzia Alfa (ma anche i "maxi Dylan Dog" e i "maxi Mister No" che pure abbiamo visto in edicola). Si tratta di brossurati in formato bonelliano, ma con un numero di tavole corrispondente a tre albi standard (cioè, 282). Oppure pensiamo agli Oscar Mondadori che propongono in libreria le avventure degli eroi di Via Buonarroti: stesso formato di casa Bonelli, ma con (di solito) cinque storie raccolte in un unico volume, per un totale di 470 pagine a fumetti.

Inviando in edicola 'balenotteri' zagoriani con il logo "I classici di Zagor", potremmo proporre ogni volta una storia completa e non a puntate. E il primo albo di questa nuova collana potrebbe essere "Zagor Racconta", che secondo me è un ideale punto di partenza della saga, trattandosi di una storia bellissima, con i disegni di un Ferri già pienamente maturo.

Ora, è evidente che sussiste il problema della mancanza di una lunghezza standard delle storie: le avventure vanno da un minimo di 13 tavole ("Smiling Joe") a un massimo di 513 ("Incubi"), volendo limitarci a quanto pubblicato sulla serie regolare. In realtà, però, niente vieta di pubblicare "Classici di Zagor" di lunghezza differente, a prezzi diversi a seconda del numero di pagine. Per cui potrebbe tranquillamente uscire "Zagor Racconta" con 162 tavole a fumetti, più un apparato critico che porti l'albo a 200 pagine complessive, copertina e frontespizi compresi, che potrebbe essere la lunghezza minima (pari a due albi bonelliani canonici più alcuni redazionali), e successivamente, a tempo debito, potrebbe uscire "Incubi" con 520 pagine, fra tavole a fumetti e articoli di commento.

La nostra ipotetica collana avrebbe dunque una foliazione variabile fra le 200 e le 520 pagine a seconda della lunghezza della storia completa che si intende ristampare.

Il fatto che si parli di "Classici di Zagor" sottintende anche una selezione delle storie, che non sarebbero ristampate tutte indistintamente, ma solo le migliori. Questo appunto per poter offrire ai lettori il meglio del meglio, in modo che sia impossibile non riuscire a far breccia nei loro cuori! Certo, andrebbe rispettato comunque un minimo di ordine cronologico, anche se dopo "Zagor Racconta" si potrebbe tornare indietro e recuperare subito l'avventura di esordio, "La foresta degli agguati" (152 tavole).

E poi, secondo me, "L'isola della paura" (123 tavole), "Iron Man" (95 tavole), "L'inferno dei vivi" (120 tavole), "Le Jene del mare" (192 tavole), "I cacciatori di uomini" (134 tavole), "Guerra!" (189 tavole), "La casa del Terrore" (135 tavole), "I ricattatori" (238 tavole") e via dicendo. Come si vede, i nostri 'balenotteri' avrebbero quasi sempre una lunghezza variabile fra le 140 e le 240 pagine, pareggiando il numero con i redazionali. Solo occasionalmente si avrebbero albi più corposi ristampando, quando arriverà il loro turno, "Capitan Serpente" (389 tavole), "La marcia della disperazione " (402 tavole) o "L'idolo cinese" (379 tavole). In ogni caso, nessuno piangerà troppo a lungo se, cos" facendo, verranno saltate storie minori come "I predoni del Big River" o "Il colle dei Gufi", per rifarsi al passato, o come "Thunderman" per venire a tempi più recenti.

Le primissime storie più brevi ma non dimenticabili, come "I due sosia" (71 tavole), "L'uomo volante" (63 tavole), "I padroni del fuoco" (50 tavole), "L'avvoltoio" (72 tavole), oppure anche "Natale calibro 45" (52 tavole), potrebbero essere raccolte due o tre per volta in numeri extra, fuori serie, come avviene nei "Dylan Dog SuperBook", collana che ristampa storie brevi di Dylan Dog apparse al di fuori della serie regolare.

A questo proposito, la ristampa cartonata dell'Indagatore dell'incubo ("Dylan Dog Book") fa venire voglia di suggerire che i "Classici di Zagor" potrebbero essere, appunto, rilegati in cartoncino e non brossurati. Mi rendo conto che si tratterebbe di troppa grazia da parte di Sant'Antonio, ma ne uscirebbero dei veri e propri libri destinati all'eternità e da esporre nello scaffale buono della biblioteca di casa.

Una edizione di questo tipo, cartonata o meno, potrebbe benissimo essere venduta a un prezzo più alto rispetto agli standard degli albi Bonelli, e dunque il maggior costo compenserebbe le eventuali vendite non altissime: il punto di pareggio, insomma, potrebbe essere anche più basso del solito. Non solo: i "Classici di Zagor" potrebbero benissimo essere distribuiti in libreria, oltre che in edicola, proprio come avviene per gli Oscar. E non invecchierebbero nemmeno, sarebbero a tutti gli effetti degli *evergreen*.

Faccio notare che il tipo di ristampa da me suggerito non solo potrebbe accattivare a Zagor le simpatie di nuovi lettori attirati dalle storie autoconclusive e soprattutto dall'eccellente qualità delle medesime frutto dell'accurata selezione, ma troverebbe senza dubbio puntuali all'appello anche tutti i tradizionali appassionati dello zoccolo duro bonelliano, attirati invece dalla riedizione in volumi unici (versione diversa, indubbiamente, dalle precedenti ristampe) e dall'eventuale rilegatura. Per non parlare di quanto le vendite potrebbero salire se "I classici di Zagor" potessero godere di copertine disegnate ex-novo. Si tratta solo di una modesta proposta, naturalmente. Se qualcuno è d'accordo, però, potrebbe scriverlo a Sergio Bonelli. ●

Zagor Club

Ricordiamo a tutti i soci che è possibile richiedere alla nostra Associazione Culturale le seguenti pubblicazioni:

Volumi:

"Cico & Trampy" di G. Nolitta e G. Ferri, Ed. Macchia Nera (lire 7.000)
"Zagor Index 1-100" di A. Palumbo e S. Priarone, Paolo Ferriani Editore (lire 20.000)
"Zagor Index 101-200" di G. Belardinelli, A. Palumbo e S. Priarone, Paolo Ferriani Editore (lire 20.000)
"Il fumetto è morto (e anch'io non mi sento troppo bene)" di G. Pollicelli, Ed. Mefisto (lire 5.000)
"Quisquilie letterarie" di G. Pollicelli, Ed. Mefisto (lire 5.000)
"Moralista da fumetto" di G. Pollicelli, Ed. Mefisto (lire 5.000)

Riviste:

Darkwood Monitor nn. 1, 3, 4, 5 e 6 (lire 10.000 cadauno)
Kamikaze nn. 1, 2, 3 e 4 (lire 5.000 cadauno)
Mefisto nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6 e 7 (lire 10.000 in blocco)
Roma Comics nn. 0, 1, 2 e 3 (lire 5.000 in blocco)

Poster:

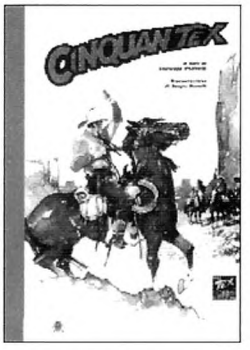
"Zagor" di M. Pesce [riproduce a colori, nel formato 42 x 29.5, la copertina di *Darkwood Monitor* n. 1] (lire 5.000 cadauno)

Calendari:

"Roma periferica 1999" di G. Pollicelli
[12 fotografie inedite, in b/n e a colori, di angoli nascosti della Città Eterna] (lire 10.000 cadauno)

I prezzi sono comprensivi delle spese di spedizione.
Ogni versamento deve essere effettuato sul conto corrente postale dello "Zagor Club", specificando con chiarezza, nella causale del bollettino, quali sono gli articoli desiderati.

Gli albi di Marco Pugacioff possono essere richiesti, al prezzo di 5.000 lire cadauno, direttamente all'autore (Via E. Montale, 25 62100 Macerata).



Edizioni d'Arte Lo Scarabeo
Corso Svizzera, 31 - 10143 Torino.
Tel. 011/7716568
(10% di sconto sull'intero catalogo).

Editoriale Mercury
Via G. Marconi, 6
40017 San Giovanni in Persiceto (BO).
Tel. 051/6810710-6810003
(10% di sconto sull'intero catalogo).

Glamour International Production
Via A. Doni, 28
50144 Firenze.
Tel. 055/352450
(10% di sconto sull'intero catalogo).

Associazione Culturale "Alex Raymond"
Corso Susa, 31
10098 Rivoli (TO).
Tel. 011/9561281
(10% di sconto sull'intero catalogo).

Darkwood Gallery

Marco Torricelli